Tutte le novità, i giochi, gli accessori della prima stupefacente console a 128 bit

Speciale Dreamcast



SOUL CALIBUR
128 BIT DI POTENZA

SEGA RALLY 2
Sfidate via Internet i vostri amici

- RESIDENT EVIL: CODE VERONICA
- UEFA STRIKER
- POWER STONE

SONIC ADVENTURE
Il ritorno del Riccio più famoso del mondo





Ottobre 1999 L. 5900

PlayPress Publishing

9 771127 691013 90001



BENZINA
PER LA TUA
PLAYSTATION
ANCHE IN ITALIA LA RIVISTA PIÙ VENDUTA NEGLI USA
INDIPENDENTE, IMPARZIALE, SENZA RIVALI
PSM
ITALIA
In regalo il numero zero da collezionare di GAME REPUBLIC!
100% indipendente
il Mensile per
TOMB RAIDER 4
Intervista ai programmatori
Immagini esclusive
Tutte le novità del gioco
I primi giochi per PLAYSTATION 2
22 fantastiche anteprime:
Resident Evil 3
Wu Tang
Silicon Valley
GTA 2
Ottobre '99
N. 19
L. 7900
PLAY PRESS
PSM
100% indipendente
il Mensile per
PlayStatio
Dal 15 settembre
in tutte le edicole


L'unico magazine per chi
non smette mai di giocare!
In edicola alla fine di ottobre
GAME BOY COLOR
Mania
In regalo la BIBBIA DEI CODICI
per Game Boy



Prima il futuro era un sogno...

...Ora e' realta'...

...benvenuti nel mondo dei videogiochi 128bit...

speciale dreamca





Editoriale

Il mondo delle console entra in una nuova era! A metà di ottobre 1999, la Sega lancerà anche in Europa il suo nuovo potentissimo sistema a 128-bit, il Dreamcast.
Questa misteriosa macchina delle meraviglie promette di rivoluzionare completamente il mondo dei videogiochi grazie a una grafica iper-realistica, un sonoro da cinema e la possibilità di navigare su Internet. Sicuramente non vedete l'ora di mettere le mani su questa potenza a 128-bit, ma prima di acquistarla volete sapere tutta la verità, solo la verità, nient'altro che la verità sulla console Sega. Ecco perché abbiamo creato per voi questo Speciale Dreamcast. Nelle pagine che seguiranno vi offriremo un panorama delle capacità tecniche, dei giochi, delle possibilità di collegarsi a Internet e di tutte le novità che aspettano i futuri possessori del Dreamcast.

Devo confessarvi che durante la preparazione di questa guida sono rimasto impressionato dal supporto che questa console ha ricevuto. La maggior parte dei più importanti sviluppatori di giochi ha subito aderito con entusiasmo a questo progetto della Sega. Namco, Capcom, Acclaim, Midway, Ubi Soft, Infogrames sono solo alcune delle società che stanno lavorando a titoli che sfrutteranno nel modo migliore le potenzialità del Dreamcast. Preparatevi a essere stupiti! La grafica sarà a livelli stratosferici e l'altissima capacità di calcolo permetterà di creare giochi 3-D in grado di far fondere i vostri neuroni.

In questo magazine potrete trovare le anteprime di tutti i giochi che usciranno da ottobre fino a Natale, scoprirete tutte le caratteristiche tecniche di questo gioiellino, apprenderete la verità sul collegamento a Internet e sui giochi arcade che debutteranno sulla console nell'anno 2000.
Il futuro non potrebbe essere più eccitante e il futuro sarà presto qui...

Alessandro Ferri

SOMM

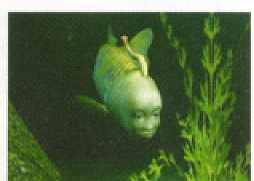
> Aprite gli occhi sul futuro. Il Dreamcast ormai è qui!

LANCIO UFFICIALE ITALIANO – 14 OTTOBRE 99›













newscast.

Anteprime incandescenti

red hot

Questi sono i titoli che renderanno grande questa console. Se siete curiosi di scoprire quanto valgono, andate a leggere le nostre anteprime!







Speciale Dreamcast
Numero Unico della PLAY PRESS PUBLISHING srl

CREDITI
Mario Ferri: Presidente
Alessandro Ferri: Direttore Responsabile
Luca Carta: Redazione, Ufficio Stampa
Carlo Chericoni: Editor tecnico
Enrica Corradini: Redazione
Emanuela Di Vittorio: Redazione
Daniele Cucchiarelli: Traduzione e Adattamento
Giorgio Meo: Art Director
Stefano Caldari: Grafico
Down Comix: Editing

PUBBLICITÀ
Play Press Publishing srl:
LungoTevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net

Play Press Publishing srl:
Sede legale, Direzione, Redazione e Amm.ne:
LungoTevere dei Mellini, 44, 00193, Roma, tel. 06/3219219, fax 06/3203232, E-mail: playpres@uni.net
Supplemento a PC Ultra n. 7, registrazione presso il Tribunale di Roma con il numero 531/98 del 11/11/98.
ISSN 1127-6916.
Stampa: **Valprint** SpA, Brugherio (MI).
Distribuzione: **Parrini & C.** srl, Piazza Colonna, 361, Roma.

mario





previsioni



PAGINA 46

Anteprime sui giochi Dreamcast più interessanti

Tutte le principali case di sviluppo di videogiochi stanno facendo uscire i loro prodotti per Dreamcast, logicamente noi li abbiamo testati tutti! Andate a consultare i nostri giudizi sui titoli che usciranno in un prossimo futuro e rimarrete a bocca spalancata davanti alle fantastiche immagini che abbiamo pubblicato. Nella sezione "Anteprime" potrete leggere le ultime notizie riguardanti *Ecco the Dolphin* della Sega, *Rayman 2* della Ubi Soft, *Castlevania* della Konami e *Ready to Rumble* della Midway.

PAGINA 42

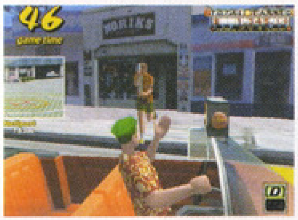
Sognando Naomi!

Naomi è una scheda che la Sega ha creato per i cabinati Arcade che può essere considerata come la sorellina del Dreamcast. Questo significa che potremo vedere delle perfette conversioni dei titoli da sala giochi! In questa sezione vi spiegheremo meglio quali benefici si avranno da questo fantastico vincolo di parentela.













PAGINA 30



PAGINA 34

I GIOCHI

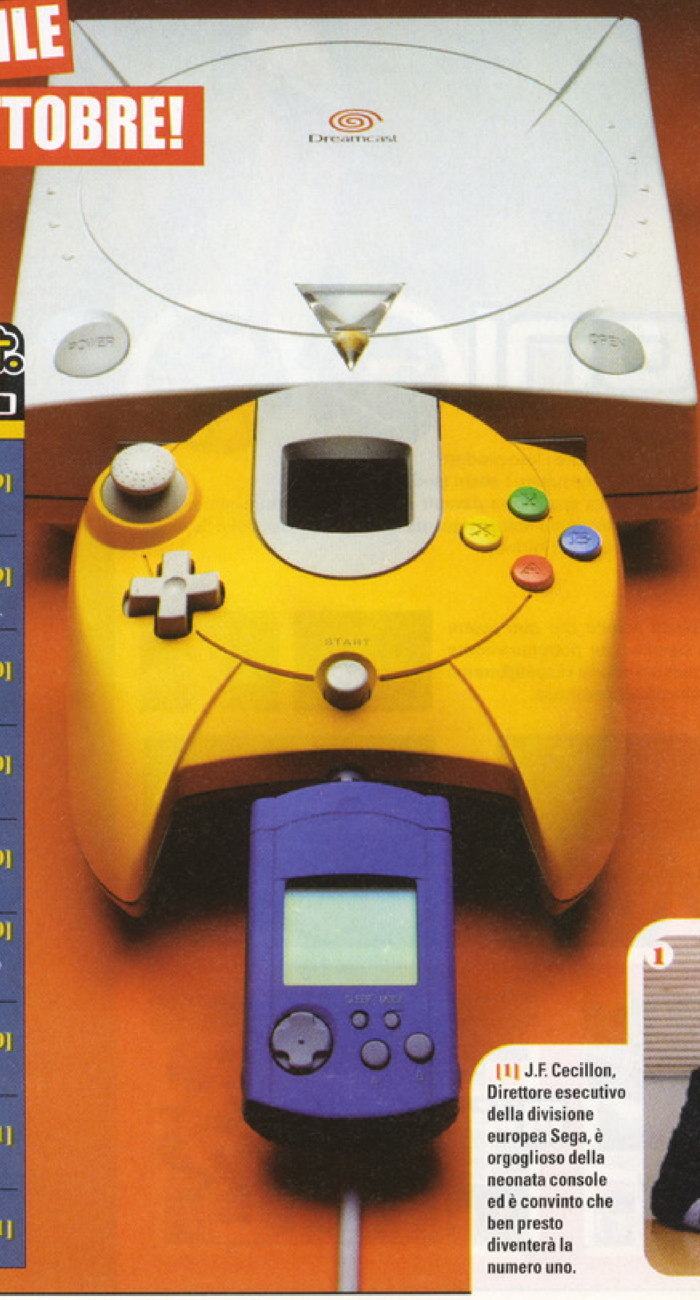
Cosa ci riserva il FUTURO

>Le novità più recenti, i pettegolezzi e le voci riguardanti la nuova console Sega<

Notizie dal mondo Dreamcast

128-*bit* *per sole* L. 499.000

DISPONIBILE DAL 14 OTTOBRE!



newscast.

Sommario

'Non sottovalutate la potenza di...", no questa non va! "La più veloce e potente console al..." neanche questo funziona! Sony e Nintendo farebbero meglio a trovare dei nuovi slogan per rilanciare le loro vecchie console perché Sega è tornata più forte che mai.
Il 14 ottobre sarà una data storica nel mondo dei videogiochi, il giorno in cui la nuova generazione a 128 bit sbarcherà in Europa.
Il Dreamcast è una console davvero strabiliante. Quattro volte più potente della Sony PlayStation, due volte più efficace della console Nintendo e con una potenza di calcolo quadrupla rispetto ai processori Pentium II della Intel... praticamente è l'espressione della forza bruta.
Dopo diversi mesi di ricerche di mercato e riunioni tra esperti in economia, la Sega ha finalmente reso pubblico il prezzo della sua console e cosa sarà contenuto all'interno della confezione. Il risultato è un rapporto qualità/prezzo davvero interessante. Per 499.000 lire avrete a casa una console, un joypad e un modem interno da 33.6 K. Non ci saranno giochi inclusi, ma troverete un CD di identificazione che vi permetterà di collegare istantaneamente il Dreamcast alla rete delle reti. A parte la grafica fenomenale, l'innovazione più importante è proprio la capacità della console di collegarsi a Internet. Il Dreamcast sarà la soluzione più rapida ed economica per collegarsi alla rete (infatti un PC per Internet costa minimo 1.800.000 lire).
Un altro accessorio molto interessante è il VMS (Visual Memory System). Questa specie di piccolo videogioco portatile è l'evoluzione delle vecchie memory card della PlayStation. Dotato di uno schermo a cristalli liquidi, due pulsanti di fuoco e una croce direzionale, questa piccola meraviglia potrà anche essere collegata al



[1] J.F. Cecillon, Direttore esecutivo della divisione europea Sega, è orgoglioso della neonata console ed è convinto che ben presto diventerà la numero uno.

L'angolo del pettegolezzo

La forza sarà col Dreamcast?

Circolano voci di un accordo tra Sega e LucasArts per produrre un gioco tratto dal nuovo episodio della saga di Guerre Stellari *"Episodio 1: La minaccia fantasma"*.
Sia Nintendo 64 (*Star Wars Racers*) che PlayStation (*La Minaccia Fantasma*) hanno un titolo ispirato a questo fantastico film. Secondo i nostri informatori, la società di sviluppo di George Lucas sta segretamente producendo un titolo d'azione anche per la console della Sega. Il successo ottenuto in sala giochi da *Star Wars Trilogy* e la facilità di conversione dei titoli su Dreamcast farebbero pensare a qualcosa di più concreto di un pettegolezzo.

controller del Dreamcast. In questo modo potrete usare il suo schermo per visualizzare informazioni lontano da sguardi indiscreti. Pensate che bello poter decidere la strategia della propria squadra di calcio senza che tutti gli altri la vengano a sapere!
Quando viene scollegato, il VMS rappresenta una vera e propria console portatile dove potrete giocare con dei divertenti mini-giochi scaricati dal Dreamcast.
Non appena venne lanciato in Giappone dalla Sega, il VMS fu subito imitato dal PocketStation della Sony... congratulazioni per l'originalità!!!
Sega ha già in preparazione circa 30 giochi per Dreamcast che vedranno la luce dal 14 ottobre al 25 dicembre. Molti altri arriveranno in breve tempo dalle principali società di sviluppo come Acclaim, Midway, Capcom, Namco e Ubi Soft, in modo da non rimanere mai a corto di titoli di qualità.
Per pubblicizzare questi nuovi giochi, la Sega ha preparato una campagna da 180 miliardi di lire che comprende spot televisivi, cinematografici e moltissime pagine su riviste specializzate del settore. Sega sa davvero come fare affari.
Il giorno in cui è stato ufficializzato il lancio della console Sega, J.F. Cecillon, Direttore esecutivo della divisione europea Sega, ha dichiarato: "Siamo convinti che Dreamcast rappresenterà il termine di paragone nell'industria dell'intrattenimento elettronico del nuovo millennio. La proposta di titoli supererà ampiamente le aspettative dei nostri clienti. Sega Dreamcast si affermerà facilmente come la console numero uno al mondo".
Da quello che abbiamo visto non possiamo che essere d'accordo.



SPECIALE E3

Il Dreamcast sbanca Los Angeles!

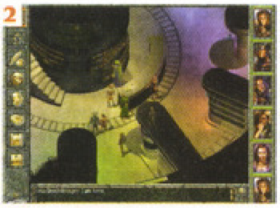
›Dal 13 al 15 di maggio, nella città californiana di Los Angeles, si è svolto l'Electronic Entertainment Expo (conosciuto più comunemente come E3). Durante questa importantissima fiera dedicata ai videogiochi la Sega ha avuto l'opportunità di mostrare per la prima volta il Dreamcast al di fuori del Giappone. La presentazione è stata fatta in grande stile e lo spazio espositivo era uguale a quello della Sony e della Nintendo. Lo spazio sfruttato per il lancio del Dreamcast era decisamente impressionante. Il centro dello stand era occupato dalla Sega Sports, impegnata a presentare le varie simulazioni sportive in arrivo sul Dreamcast. Tra i molti titoli presentati in questa sezione spiccava CART *Racing*, un gioco di corse basato sulla formula Indy con dei tracciati super veloci. NBA 2000 è una simulazione di pallacanestro con un buon dettaglio grafico, delle riprese molto realistiche e delle animazioni estremamente convincenti. NFL *Blitz* 2000 ha un aspetto un po' deprimente per via della sua grafica datata, ma può contare su una giocabilità davvero stratosferica. NFL 2000 rappresenta l'ennesima incarnazione del campionato di football americano e ha fatto gridare a più di uno spettatore al miracolo. Per finire è stata presentata la simulazione di pesca *Sega Bass Fishing*, versione americana del brillante *Get Bass*. Un'intera area dello stand era dedicata all'ultimo capolavoro di Yu Suzuky, *Shenmue*. Vi assicuriamo che dopo aver visto questo titolo, qualsiasi altro gioco vi sembrerà preistoria. Poco più in là si poteva vedere lo stand dello sparatutto horror *The House Of The Dead* 2 completo di pupazzi a forma di zombi barcollanti! *Sonic Adventure* ha attirato un mare di folla, curiosa di scoprire le caratteristiche di questa adrenalinica avventura. Tra gli altri giochi che hanno fatto la loro apparizione negli stand Sega segnaliamo *Gundam Side Story* 0079, uno sparatutto ispirato alla famosissima serie di cartoni animati giapponesi; *Frame Gride*, altro gioco di guerra tra robot con l'interessante caratteristica di poter costruire e personalizzare il proprio mech; *Shutoco Battle*, gioco di corse con dei veicoli che sembrano essere graficamente superiori a quelli di *Gran Turismo* per PlayStation; *Psychic Force* 2012 un picchiaduro dove è possibile volare liberamente per arene tridimensionali; *Pen Pen Tricelon*, uno strano ma attraente gioco di corse con degli animali come protagonisti e *Armada*, una specie di versione moderna del classico *Asteroids*.
Il premio per il gioco più originale della fiera è andato a *Seaman: A forbidden Pet*. Possiamo dire che si tratta di una simulazione di crescita, ma al posto del solito cucciolo virtuale troviamo un incrocio tra un uomo e un pesce. L'ambientazione di sfondo riproduce perfettamente gli abissi marini, con tanto di alghe, coralli e scheletri di nuotatori affogati... potrebbe benissimo essere ambientato nelle vicinanze di Chernoby!

Baldur's Gate sta per arrivare su Dreamcast

› Durante l'E3, la Interplay ha ufficialmente dichiarato di voler convertire il suo famoso GDR *Baldur's Gate* su una serie di console... come potete immaginare il Dreamcast Sega è il primo della lista.
Uno dei boss della Sega ha annunciato la notizia ponendo particolare enfasi su ciò che l'appoggio delle compagnie più importanti potrebbe significare per il futuro successo europeo della nuova console. Possiamo cominciare a sperare che titoli finora esclusivi per gli utenti di PC, come *Half-life*, *StarCraft* e *Quake III: Arena* vengano convertiti anche su Dreamcast.



1


2


[1] Dreamcast sfrutta il sistema operativo Microsoft CE che renderà molto più semplici le conversioni dei giochi da PC.

[2] *Baldur's Gate* gira meglio su Dreamcast che su PC.

notizie bomba

Molti dei titoli Dreamcast già usciti in Giappone sono stati ulteriormente migliorati per il lancio europeo della console. A *Sonic Adventure* sono state aggiunte delle nuove musiche per renderlo più gradevole e familiare a un pubblico occidentale. Inoltre è stato migliorato il sistema d'inquadratura e il rilevamento di collisioni. *Virtua Fighter 3tb* ha subito un restyling per migliorare le piccole imperfezioni grafiche che lo affliggevano e *Sega Rally 2* ha acquistato la possibilità di essere giocato anche via Internet; in questo modo sarà uno dei primi giochi per console a permettere delle sfide tra giocatori sparsi in tutto il mondo.

GIOCHI CHE FANNO TENDENZA

Acclaim si dedica al wrestling selvaggio!

›I giocatori che hanno una certa predilezione per il sudore e i muscoli dei wrestlers americani saranno felici di sapere che la Acclaim sta per lanciare sul mercato la sua ultima simulazione di lotta con licenza WWF.

In *WWF Attitude* per Dreamcast saranno presenti tutti i lottatori, le mosse e le opzioni contenute nelle versioni PlayStation e Nintendo 64, ma ovviamente il tutto sarà offerto in una veste grafica nettamente migliore. Grazie alle enormi capacità della console Sega tutto girerà in una fantasmagorica alta risoluzione. Anche se il wrestling non ha molto successo in Europa, questa serie di giochi della Acclaim con licenza WWF ha sempre riscosso un discreto successo anche qui da noi. Questo grazie alla facilità di utilizzo e alla possibilità di creare il proprio lottatore preferito tramite un editor ben strutturato. Pur non avendo rilasciato dichiarazioni riguardo alla data di uscita, la Acclaim ritiene di poter lanciare questo titolo nei negozi intorno al 15 novembre.

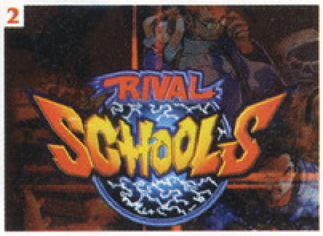


SI RITORNA A SCUOLA!

Picchiamoci allegramente grazie a Rival Schools 2!

›La Capcom Japan ha ufficialmente ammesso di essere al lavoro sulla versione Dreamcast del picchiaduro *Rival Schools 2* e questa notizia non può che renderci felici. Il titolo originale di questo seguito è *Private Justice Academy 2* e dovrebbe trovarsi sugli scaffali dei negozi nipponici entro la fine dell'anno. Capcom ha ulteriormente dimostrato il suo impegno nel supportare il Dreamcast con l'annuncio di altre conversioni del calibro di *Power Stone, Marvel Vs. Capcom* e *Street Fighter Alpha 3*. Inoltre, nel 2000 arriverà anche il nuovo capito della saga di *Resident Evil, Code Veronica* esclusivamente creato per la nuova console Sega. Grazie a titoli di questo tipo, il Dreamcast avrà sicuramente un grandissimo successo tra gli appassionati di picchiaduro e giochi horror. Non vediamo l'ora di poter finalmente provare questi capolavori!!!





[1] Non esiste un picchiaduro senza qualche combattente sexy vestita con abiti succinti! [2] *Rival Schools 2* per Dreamcast rappresenterà un netto miglioramento rispetto alla versione PlayStation.

GIOCHI DI GROSSO CALIBRO

Piccoli ritocchi su Soul Calibur per Dreamcast





›È ormai imminente l'uscita del picchiaduro *Soul Calibur* della Namco. Sembra che questa conversione contenga numerose aggiunte rispetto alla controparte da sala giochi. Una delle novità più interessanti riguarderà le espressioni facciali che i lottatori assumeranno in base al loro stato d'animo e alla situazione in cui si troveranno. Questa tecnica di programmazione permetterà di rendere i giochi ancora più coinvolgenti e realistici e verrà sfruttata al massimo nel GDR capolavoro della Sega, *Shenmue*. Questa non è la prima volta che la Namco apporta delle aggiunte alle sue conversioni su console casalinghe: un esempio abbastanza recente è *Tekken 3* per PlayStation nel quale è stata aggiunta una serie di filmati in Computer Grafica, un maggior numero di personaggi selezionabili e una serie di modalità di gioco inedite.

ANTEPRIMA ESCLUSIVA!

I Red Lemon al lavoro su Take The Bullet

›Sega ha recentemente annunciato che la società di sviluppo Red Lemon Studios di Glasgow è attualmente al lavoro su un titolo per Dreamcast. Ambientato durante le elezioni presidenziali americane degli anni '60, *Take The Bullet* permetterà al giocatore di calarsi nei panni di una esperta guardia del corpo di nome Jack Travis. I programmatori della Red Lemon promettono moltissime sparatorie spettacolari e numerose situazioni in cui sarà necessaria anche un'attenta pianificazione strategica. *Take The Bullet* darà ai giocatori l'opportunità di scegliere se seguire l'azione con una visuale in soggettiva (come *Doom*) o una in terza persona (come *Tomb Raider*). Ci saranno 12 livelli e 18 armi diverse con cui poter esercitare il proprio personale concetto di giustizia.

Le novità più interessanti di questo sparatutto sono la compatibilità con la pistola a raggi luminosi del Dreamcast e la possibilità di giocare in 4 contemporaneamente. La versione finale di *Take The Bullet* sarà anche compatibile col modem. Potrete quindi sfidare altri giocatori sparsi in tutto il mondo in duelli all'ultimo proiettile... davvero eccellente!

PRIME IMMAGINI!

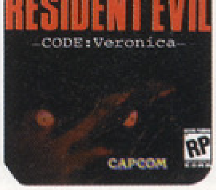


[1] *Take The Bullet* sarà il secondo titolo Dreamcast a sfruttare la pistola a raggi luminosi. Inoltre questo sparatutto potrà essere giocato in multiplayer (più giocatori) anche su Internet.

L'ORRORE SCORRE SU INTERNET!

Sarà possibile scaricare da Internet nuove espansioni per Code Veronica!

›Il nuovo capitolo della saga di *Resident Evil* uscirà esclusivamente su Dreamcast. Questo nuovo capitolo della saga horror avrà una grafica completamente 3-D e la possibilità di scaricare da Internet numerosi extra. Tutti coloro che acquisteranno *Code Veronica* potranno connettersi al sito Capcom e ottenere una serie di espansioni tra cui nuove armi, costumi alternativi e forse anche nuovi personaggi. Se questa idea della Capcom avrà successo, aspettatevi in futuro moltissimi altri giochi che sfrutteranno questa opportunità. Sembra proprio che il collegamento alla rete sarà uno dei punti fondamentali del successo del Dreamcast.



notizie bomba

›Prima del definitivo lancio sul mercato, il Dreamcast è passato attraverso varie trasformazioni. Inizialmente c'erano due gruppi differenti che partecipavano alla realizzazione della nuova console. La compagnia americana 3Dfx stava sviluppando una macchina dal nome in codice "Black Belt", mentre in Giappone la Videologic era al lavoro sul "Dural" (nome ispirato al nemico finale della serie *Virtua Fighter*). Abbandonato il progetto della 3Dfx, il sistema a 128-bit nipponico proseguì sempre appoggiato dalla Videologic col nome di "Katana"!

Il costo finale dell'operazione di sviluppo è stato di circa 100/160 miliardi di lire con una previsione di spesa per la realizzazione dei giochi di circa 300/400 miliardi di lire. Se aggiungete anche le spese per la promozione pubblicitaria del Dreamcast arriverete alla stratosferica cifra di 1.000 miliardi.



Pazzi per il Calcio!

● Durante una conferenza, la Sega ha reso noto che la versione nipponica di *Virtua Striker 2* per Dreamcast arriverà nei negozi entro la fine di ottobre. Questo significa che la versione europea dovrebbe essere pronta in tempo per le feste di Natale.

Virtua Fighters si dà al wrestling!

● I fan della serie *Virtua Fighter* saranno senza dubbio felici di sapere che tre dei loro lottatori favoriti saranno inseriti nel nuovo gioco di wrestling *Giant Gram All Japan Pro Wrestling 2* (che quasi sicuramente cambierà nome nella sua versione occidentale). I tre combattenti in questione sono Wolf, Kage e Jeffry. Mentre leggete questa notizia il gioco dovrebbe essere già disponibile nei negozi nipponici, ma non si hanno notizie su un'ipotetica data di uscita europea.

Progetti segreti della Namco?

● Il titolo Namco che verrà lanciato in Europa contemporaneamente al Dreamcast sarà il bellissimo picchiaduro *Soul Calibur*. Durante i nostri tentativi di scoprire cosa ci aspetta nei prossimi mesi, siamo venuti a conoscenza di due progetti coperti dal massimo segreto che dovrebbero essere ultimati entro poco tempo, cioè *Time Crisis 2* e *Point Blank 2*!

SPONSORIZZAZIONI CALCISTICHE

Sega va a fare Shopping alla ricerca di squadre di calcio!

IL DREAMCAST NEL PALLONE!

›Con 90 milioni di sterline da spendere per il marketing e le sponsorizzazioni, la Sega Europe si è aggirata tra i club europei come si farebbe nel reparto alimentari di un supermercato! Molto determinata nel trovare qualcosa di eccezionale... vediamo alla moviola le azioni principali!

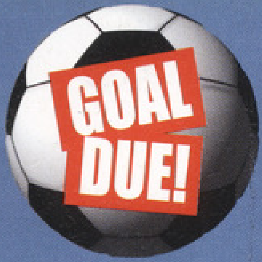


Goal 1

›Dal 1° luglio la Sega è lo sponsor ufficiale dell'Arsenal, squadra che milita nella Premier League inglese. È stato stipulato un primo accordo della durata di tre anni che vedrà i giocatori portare la scritta Dreamcast sulla maglia per le partite in casa e la scritta Sega per le partite fuori. Nessuno ha parlato ufficialmente delle cifre dell'accordo, ma sembra che sia stato battuto ogni record di sponsorizzazione del Regno Unito. La cifra dovrebbe aggirarsi intorno ai sei miliardi di lire. David Dein, Presidente dell'Arsenal Football Club, ha così commentato: "Questo accordo arriva in un momento molto eccitante per la mia squadra e sono convinto che questa sponsorizzazione porterà il club nel prossimo millennio. Dreamcast è un prodotto innovativo e l'alleanza con l'Arsenal gli permetterà di guadagnarsi un'ottima fetta di mercato. I nostri tifosi potranno godere di alcuni progetti in via di realizzazione dalla Sega, creati esclusivamente per loro.



Tony Adams e Patrick Viera mostrano al pubblico le maglie che indosseranno nel prossimo campionato con la sponsorizzazione Sega Dreamcast.



Goal 2

›Anche qui in Italia la Sega ha stretto un accordo con uno dei club più prestigiosi della penisola, la Sampdoria.
"La Sampdoria è uno dei club più rappresentativi del calcio italiano", questo è quanto dichiarato da J.F Cecillon, Direttore esecutivo della divisione europea Sega, "siamo felici di aver portato a termine il nostro primo contratto di sponsorizzazione in Italia per il Dreamcast con la Sampdoria e il suo presidente Enrico Mantovani. Il tifoso medio di questa squadra ha un'età compresa tra i 16 e i 30 anni e questo coincide con il principale target della nostra console. Insieme alla Sampdoria lanceremo il Dreamcast in tutta l'Europa". L'accordo, sul cui ammontare non sono trapelate notizie, comincerà il primo luglio.

Il secondo goal della Sega è rappresentato dall'accordo con la Sampdoria, una delle nostre squadre più famose all'estero (forse grazie anche al supporto di Fabio Fazio).



Goal 3

›Il risultato è al sicuro! Sega ha completato la sua partita sponsorizzando la squadra francese del Saint-Etienne.
Anche questo accordo partirà il primo luglio. J.F Cecillon ha espresso tutta la sua soddisfazione per la firma di questo contratto con uno dei club più titolati d'Europa.
"Il Saint-Etienne è uno dei nomi più grandi nel panorama calcistico francese" ha dichiarato, "Ha vinto sei coppe di lega, dieci campionati e ha raggiunto una finale di Coppa Campioni. Siamo davvero soddisfatti di aver siglato questo accordo con il presidente del Saint-Etienne, Alain Bombard e il suo vice Gerard Soler".

SAINT-ETIENNE A.S.S.E LOIRE

›Sembra che i tifosi di tutta Europa si abitueranno presto a vedere i marchi Sega e Dreamcast sulle maglie delle loro squadre preferite!

GIUDIZI SUI GIOCHI›

Il nostro metodo di giudizio

›Ecco una breve spiegazione sul metro di giudizio che troverete nelle nostre anteprime. Se vedete scritto 25.12.99 come data d'uscita significa che la Sega metterà in commercio il gioco prima di Natale. Purtroppo per ora non riescono a essere più precisi di così!

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Un gioco unico e molto veloce, dalla grande Longevità. Ci rigiocherete fino alla morte.

Box di giudizio

Invece dei voti abbiamo scelto la spirale simbolo del Dreamcast. Più è colorata, più il giudizio si avvicina al 100% e la nostra adrenalina sale.



SPECIALE NEWSCAST

Se volete provare l'emozione di giocare con Sonic direttamente su Internet collegatevi al sito www.totalgames.net

Speciale news cast

In questo box è possibile trovare alcune notizie dell'ultima ora o delle mini-interviste ai programmatori. Leggetelo con attenzione per diventare i fanatici Dreamcast più informati d'Italia.



VISUAL MEMORY SYSTEM

INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	N
Mini gioco →	S

Ogni livello di *Sonic Adventure* è pieno di piccole creaturine che possono essere scaricate sul vostro VMS per essere allevate come dei cuccioli virtuali.

VMS info box

Questo box serve per darvi tutte le informazioni su come il gioco sfrutterà la fantastica super memory card del Dreamcast.



electric DREAM



Prezzo L. 499.000
Disponibilità 14 ottobre 1999

Mentre state leggendo questo Speciale Dreamcast, la nuova console della Sega sta per invadere i negozi di tutta Italia. Se state già pensando di acquistarne una, eccovi svelato qual è l'incredibile potenziale tecnico che vi porterete a casa.

Arriva la Scienza!

Tutte le specifiche della nuova creatura Sega sembrano davvero interessanti, ma cosa diavolo significano? Che cosa è un MIP? Che tipo di effetto speciale provoca il Gouraud Shading? Per farvi spiegare con chiarezza le potenzialità del Dreamcast siamo andati alla Rage Software, una delle società di sviluppo europee più importanti al mondo.

CPU

- **128-bit Hitachi SHE-4 a 200Mhz.**
- **Capacità di calcolo: 360 MIPs (milioni di istruzioni x secondo).**

Che cosa significa Il numero di "bits" in una CPU si riferisce alla quantità di informazioni gestibili in un singolo ciclo macchina. L'SH-4 può processare il quadruplo delle informazioni rispetto al vecchio SH-2 installato sul Saturn. Il Dreamcast ha una velocità di clock di 200 MHz. Il suo clock interno ha il compito di sincronizzare le diverse parti del processore. Potendolo paragonare a un motore automobilistico potremmo dire che l'SH-4 riesce a compiere costantemente 200 milioni di giri al secondo... grandioso! Il MIPs rappresenta la caratteristica principale per valutare la potenza del processore e si può considerare l'equivalente dei cavalli in motore di una macchina.

- **1.4 miliardi di operazioni in virgola mobile al secondo.**
- **calcolo 3D.**

Che cosa significa Per visualizzare una grafica tridimensionale, il processore centrale deve eseguire un'enorme quantità di calcoli matematici

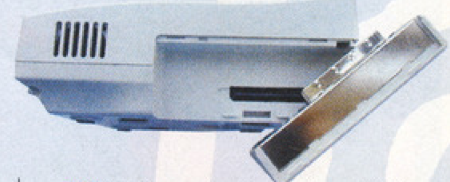
Un viaggetto sulla macchina dei sogni



[1] Nella parte frontale della console si possono trovare le quattro porte per i joypad con la scritta Sega al centro. Sulla destra è possibile vedere il marchio di Windows CE (il sistema operativo alla base della console che dovrebbe assicurare ottime conversioni di titoli PC). Sega ha preferito mettere il proprio nome qui per favorire l'inserimento del logo Dreamcast sul coperchio della console.



[2] Il retro della console ha una porta per la connessione alla linea telefonica, un'uscita AV audio/video e una porta seriale che consentirà di collegare due Dreamcast... naturalmente è presente anche una porta per connetterla alla presa elettrica!



[3] Sul lato possiamo trovare la ventola. I primi Dreamcast avevano un sistema di raffreddamento a liquido che poi è stato sostituito per abbassare il prezzo della console. Accanto è possibile vedere il modem che può essere rimosso e sostituito in futuro da versioni più veloci.



affinché tutto funzioni alla perfezione e i poligoni vengano gestiti senza rallentamenti. Il Dreamcast è dotato anche di un processore matematico in grado di effettuare queste operazioni a una velocità estremamente più alta della stessa CPU. Può arrivare sino alla strabiliante cifra di 1,4 miliardi di operazioni al secondo, molte di più delle precedenti console.

● **Bus con una larghezza di banda superiore a 800 Mbytes al secondo.**

Che cosa significa› Il "bus" rappresenta la capacità di trasmissione di informazioni tra i vari componenti elettronici della console come la CPU, il processore grafico e quello sonoro. Un "bus" molto veloce è essenziale per evitare i famosi "colli di bottiglia". Infatti è inutile costruire processori grafici in grado di muovere 3 milioni di poligoni al secondo se poi il "bus" di trasferimento dati è in grado di gestirne solo 1. Il Dreamcast ha un "bus" in grado di trasmettere oltre 800 Mbytes al secondo. Decisamente superiore rispetto a quello delle console uscite fino a questo momento che non raggiungevano i 73 Mbytes… hmmm!

Processore Grafico

● **NEC PowerVR2.**

● **Capace di gestire 3 milioni di poligoni al sec. alla massima velocità di renderizzazione.**

Che cosa significa› La capacità di renderizzazione di un processore grafico è paragonabile alla velocità massima raggiungibile da una macchina. Il PowerVR2 è capace di disegnare in tempo reale circa 3 milioni di poligoni al secondo senza rallentamenti. Queste prestazioni sono paragonabili a quelle di un PC dell'ultima generazione, con la piccola differenza che il Dreamcast costerà circa cinque volte di meno.

● **Correzione prospettica automatica dei poligoni texture-mappati.**

Che cosa significa› Questa caratteristica permette alle texture ("adesivi" di grafica 2-D che vengono attaccati sulle superfici dei poligoni) di apparire prospetticamente corrette indipendentemente dall'angolazione con cui vengono viste. Nei giochi della precedente generazione si può notare una certa distorsione dei poligoni quando vengono visualizzati ai margini dello schermo. Grazie alle nuove caratteristiche del Dreamcast, questo difetto sarà solo un brutto ricordo.

● **Point, bilinear, trilinear e anisotropic mip-map filtering.**

Che cosa significa› Il mipmaps è una tecnica che modifica la complessità delle texture in base alla dimensione del poligono su cui sono attaccate. In questo modo è possibile alleggerire la CPU evitando il calcolo di dettagli grafici impercettibili all'occhio umano. Questa tecnica permette di avere sempre una resa visiva di altissimo livello senza rallentare troppo l'azione.

Visual Memory System



Tra le tante periferiche del Dreamcast, la più eccitante rimane sempre la mitica memory card chiamata VMS (Visual Memory System).
Questa piccola periferica portatile è in grado di funzionare sia come memory card che come una mini console. Quando viene inserita nel Joypad, nella pistola a raggi luminosi o nel volante è anche in grado di visualizzare sullo schermo alcune informazioni riguardanti il gioco che sta girando nella console principale.
Attualmente la VMS viene principalmente utilizzata per mostrare il marchio e le informazioni del titolo a cui state giocando. In futuro gli sviluppatori potrebbero utilizzarla in modo decisamente più complesso. Per esempio, in un gioco di corse potrebbe essere sfruttata per visualizzare i tempi sul giro, lo stato della macchina o messaggi di avvertimento per il pilota. In un picchiaduro, lo schermo a cristalli liquidi potrebbe indicare il vostro livello di salute o altre informazioni che non vorreste condividere con l'avversario. Nei GDR si potrebbero ricevere informazioni segrete su di un personaggio con la possibilità di celarle agli occhi altrui.
Non male vero? Ed è solo l'inizio! Il VMS può essere anche usato come una vera e propria console portatile. Alcuni dei titoli in uscita conterranno dei mini giochi da scaricare nei 128K di memoria del VMS. Il primo titolo a sfruttare questa caratteristica è stata la versione giapponese di *Godzilla*: il VMS fu lanciato l'11 luglio (prima dello stesso Dreamcast) con un gioco di *Godzilla* preinstallato, e prevedeva la possibilità di crescere un mostriciattolo in stile *Tamagotchi*. Il vostro lucertolone poteva poi essere caricato sul Dreamcast e utilizzato per radere al suolo intere città… davvero interessante, non trovate? Una delle cose più sbalorditive è che il VMS può essere collegato ai titoli per sala giochi che sfruttano la nuova scheda "Naomi". Pensate che bello poter giocare a *Virtua Striker* versione Arcade con la squadra che vi siete creati a casa, o sfidare qualcuno a un picchiaduro usando un lottatore che vi siete personalizzati col Dreamcast! Questo sì che è il futuro dei videogiochi.



visual memory system

VMS
Specifiche tecniche

CPU	8bit a basso consumo di energia.
Memoria	128K.
Suono	1 canale PWM..
Schermo	Cristalli liquidi 48x32 punti monocromatico.
Grandezza	47 mm (Larghezza) x 80 mm (Lunghezza) x 16mm (Spessore).
Peso	45 g..
Alimentazione	Due batterie al litio (pasticca), funzione di autospegnimento.
Controlli	D-pad, due pulsanti di fuoco, due pulsanti di scelta

● **Gouraud shading.**

Che cosa significa› Il Gouraud Shading è un sistema che permette di creare delle sfumature di colore su ogni singolo poligono. In questo modo è possibile rendere bombate o trasparenti anche le superfici piatte. Questa tecnica viene usata molto spesso per creare effetti luce realistici.

● **Z-buffer.**

Che cosa significa› Lo Z-buffer consente al processore grafico di non disegnare tutti quegli elementi che non sono visibili sullo schermo. In questo modo è possibile non occupare la CPU con calcoli inutili e si eviteranno effetti di sovrapposizione di poligoni. Il risultato finale saranno degli scenari e dei personaggi più solidi. Vi sarà capitato di notare che in alcuni giochi per le console 32-bit si vedevano degli oggetti disposti in un ordine errato con il protagonista che spesso entrava dentro i muri e riusciva a vedere oltre le pareti. Con il Dreamcast tutto questo non succederà più.

● **Sorgenti di luce multicolore.**

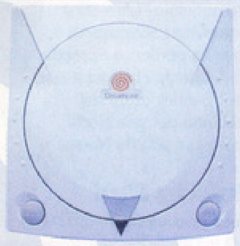
Che cosa significa› Le luci potranno essere di colori differenti. In realtà questo è già possibile su PlayStation e Nintendo 64.

● **Anti-aliasing.**

Che cosa significa› Questa tecnica viene usata per rendere più naturali e realistiche le immagini. Serve principalmente a smussare e ammorbidire gli angoli dei poligoni in modo da renderli meno staccati dal fondale.

● **Effetto nebbia.**

Che cosa significa› Il Dreamcast può generare automaticamente il classico effetto foschia che limita la profondità di visuale del giocatore. In questo modo non sarà necessario usare la capacità di calcolo del processore per creare questo effetto.



[4] Dall'alto si può ammirare il design compatto e accattivante del Dreamcast. Il logo a spirale troneggia nel centro del coperchio e il led luminoso triangolare inserito nella parte inferiore avverte quando la console è accesa. Sono presenti solo due pulsanti. Uno serve per accendere la console e l'altro per aprire il coperchio. Manca il tasto di reset.



[5] Aprendo il coperchio si scopre la solidità delle parti meccaniche e non è visibile nessun rilevatore di chiusura. In questo modo non sarà possibile attivare la console col coperchio aperto né eseguire il famoso trucchetto dello scambio dei CD che permetteva alla PlayStation di leggere i giochi copiati.

electric DREAMS



Dreamcast Specifiche Tecniche

Memoria Principale:	16MB SDRAM	**Sistemi di Salvataggio:**	Memory card esterna inseribile nel Joypad.
Memoria Grafica:	8MB VRAM	**Joypad:**	D-pad, stick analogico, 4 pulsanti di fuoco, pulsante d'avvio, doppio - grilletto analogico, slot per memory card
Memoria Sonora:	2MB RAM	**Dimensioni:**	190 mm (Larghezza) x 195 mm (Lunghezza) x 78 mm (Spessore)
Risoluzione:	640x480 alta risoluzione	**Peso:**	2.0 kg
Caratteristiche Speciali:	Sistema operativo Windows CE, Modem da 33,6 Kbytes/sec.		
Suono:	Supporto AC-3 Dolby		
CD Drive:	GD-ROM drive con capacità di 1 GB e velocità 12X		

● **Bump mapping.**
Che cosa significa› Grazie al Bump Mapping è possibile dare profondità alle texture che coprono i poligoni. In questo modo sarà possibile rendere le superfici in modo ancora più realistico.

● **16.77 milioni di colori.**
Che cosa significa› 16.77 milioni di colori? Esatto, questa è la cifra che esprime quante gradazioni cromatiche può visualizzare contemporaneamente il Dreamcast sullo schermo. Purtroppo si tratta di una cifra puramente teorica perché il numero di pixel che compongono un'immagine televisiva è 300.000.

● **Capacità di compressione delle texture.**
Che cosa significa› Il Dreamcast permette ai programmatori di comprimere le texture fino a sette volte. In questo modo è possibile sfruttare lo spazio che si risparmia per creare delle immagini con un dettaglio grafico ancora più alto. Questa caratteristica permetterà di avere titoli molto dettagliati e rifiniti.

● **Volumi di luce e ombra.**
Che cosa significa› Questa fantastica caratteristica permette ai programmatori di creare luci e ombre più realistiche. Essenzialmente si tratta di definire un'area che si vuole tenere in ombra. Tutti i poligoni che entreranno in questa zona diventeranno più scuri per simulare la mancanza di luce. In questo modo ogni effetto luminoso sarà ancora più realistico. Provate a immaginare quali vantaggi grafici si avranno nei giochi horror e nelle simulazioni di ogni genere.

● **Super sampling.**
Che cosa significa› Consente al Dreamcast di disegnare ogni fotogramma d'animazione di un gioco a una risoluzione maggiore di quella visualizzabile da un normale televisore.
In questo modo la grafica sarà sempre estremamente pulita e definita.

Processore Sonoro

● **Yamaha Audio Core.**
● **RISC CPU.**
● **DSP per effetti in tempo reale.**
● **64 canali audio.**
● **Supporto per effetti sonori 3-D.**
● **Hardware per compressione audio.**

Che cosa significa› Il Dreamcast è provvisto di DSP (Digital Signal Processor) per effetti speciali in tempo reale come eco e riverbero. Ha una CPU separata in modo da lasciare a quella principale il compito di occuparsi solo della parte grafica e dell'Intelligenza Artificiale. Questo processore sonoro è una vera meraviglia e può gestire fino a 64 canali audio. È anche in grado di comprimere i dati in modo che occupino un quarto dello spazio necessario normalmente. In questo modo sarà possibile inserire delle colonne sonore ancora più lunghe e complesse.

Entriamo in collegamento

E-mail, accesso a Internet, possibilità di giocare in rete: il Dreamcast vi permetterà di sfruttare tutte queste meraviglie grazie alla sua dotazione di serie. La console è dotata di un modem interno da 36.6K e la Sega ha stretto accordi con British Telecom e la ICL per permettere ai futuri utenti di accedere al World Wide Web gratuitamente. British Telecom collaborerà con ICL al fine di offrire un servizio Internet esclusivo per gli utenti Sega. I possessori di un Dreamcast potranno accedere alla rete al solo costo di una telefonata urbana, senza tasse aggiuntive.
Per sfruttare al massimo le potenzialità del collegamento a Internet bisognerà però munirsi di due accessori indispensabili. Il primo è la tastiera, che verrà resa disponibile nei negozi poco dopo il lancio della console. L'altro accessorio è ancora in fase di sviluppo. Si tratta di una versione Dreamcast del famoso drive Zip della Iomega che permetterà di scaricare oltre 1 Mb di dati dalla rete per poi utilizzarli sulla console.
Il modem non consentirà solo di spedire posta elettronica o di accedere alla rete; potrete anche acquistare prodotti e giocare in multiplayer con altri utenti sparsi in tutto il mondo. Il primo titolo a sfruttare questa possibilità sarà *Sega Rally 2*. La versione europea di questo gioco avrà una modalità Multiplayer che consentirà a quattro giocatori di gareggiare contemporaneamente, anche se dovessero trovarsi a migliaia di chilometri di distanza! I possessori di PC hanno potuto godere di questa opportunità in esclusiva per anni, ma ora è giunto il momento che le console abbiano un loro spazio sulla rete.







[1-3] Il sito europeo della Sega è costantemente impegnato a mostrare immagini e anteprime sui giochi in uscita per Dreamcast. Un'apposita sezione verrà dedicata esclusivamente ai possessori della console.

Controlla i tuoi sogni

Quando comprate un Dreamcast avrete in dotazione un controller incluso nella confezione, ma Sega ha un'ampia gamma di periferiche che vedranno la luce nei prossimi mesi.

Volante

Prezzo stimato: 80.000 lire
● Molto solido e preciso, il volante del Dreamcast è l'accessorio perfetto per tutti i patiti dei giochi di corse. Ha anche uno slot per l'inserimento del VMS; in questo modo la piccola console portatile della Sega potrà fornire dati e informazioni al pilota.



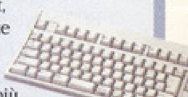
Pistola a raggi luminosi

Prezzo stimato: 80.000 lire
● Questa periferica è uscita in Giappone contemporaneamente al gioco *The House of the Dead 2*. Al momento non sappiamo se la divisione europea della Sega seguirà la stessa strategia anche in Occidente. Questa pistola a raggi luminosi ha un design molto strano, ma si è rivelata estremamente solida e precisa. Anche in questo caso è presente uno slot per inserire il VMS o il "rumble pack" (Effetto Vibrazione).



Tastiera

Prezzo stimato: 40.000 lire
● Se volete utilizzare al meglio il collegamento Internet, dovrete assolutamente procurarvi questa periferica che vi permette di digitare più velocemente i vari indirizzi Web e scrivere E-Mail. La tastiera del Dreamcast ha le stesse caratteristiche di quelle dei PC, ma ha un design molto più compatto.



Arcade Stick

Prezzo stimato: 60.000 lire
● Se adorate i picchiaduro non dovete farvi sfuggire questo controller. Solo con l'Arcade Stick potrete ottenere i massimi risultati da titoli come *Virtua Fighter 3tb* o *Power Stone*. Il design di questa periferica riprende fedelmente l'impostazione del joystick usato dai cabinati per sala giochi basati su scheda Naomi.



Fishing Rod

Prezzo stimato: 40.000 lire
● In Giappone, questo accessorio creato in collaborazione con la ASCii viene venduto insieme alla simulazione di pesca *Get Bass*. Speriamo che la Sega decida di distribuire questa periferica anche in Europa. In fondo anche nel vecchio continente ci sono molti appassionati di pesca sportiva.





IL GIAPPONE NON E' MAI STATO COSI' VICINO!!
LA PRIMA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI HENTAI
PLAY X
PC PLAYSTATION SEGA
Esclusivo: tutte le novità del Tokyo Game Show!
Viper M1: il primo videogioco hentai in italiano
PLAY PRESS PUBLISHING
ottobre '99 N.4 L. 14.900
dal 10 novembre in tutte le edicole!!
Nel CD-Rom allegato: tantissimi filmati, colonne sonore, interviste, reportage e tanto altro ancora!



VENDITA PER CORRISPONDENZA
PREZZI SPECIALI PER RIVENDITORI
insomnya
VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI E ACCESSORI PER LE MIGLIORI CONSOLLE AL MERCATO ED A PREZZI IMBATTIBILI
SEGA
Dreamcast
PlayStation
NINTENDO
CONSEGNE VELOCISSIME
Tutti i marchi appartengono ai loro legittimi proprietari
PER OGNI INFORMAZIONE TELEFONACI O MANDACI UN FAX. RISPONDEREMO SUBITO
CHIAMA ADESSO
Tel. 0815793941
Tel. 0815609398
Fax 0817157896
E-mail: insomnya@mclink.it
Il nostro negozio è in : Via Albino Albini, 21 80127 - Napoli

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Sega	Sonic team	Giappone	£ 100.000	1	14.10.99	Avventura

Sonic Adventure

Sonic

Sonic è uno dei personaggi più amati nel mondo dei videogiochi. Il suo sorriso arrogante e la sua incredibile velocità hanno aiutato il Megadrive a diventare una delle console 16-bit più vendute al mondo. Dopo essere stato ingiustamente messo da parte dalla Sega negli anni del Saturn, il mitico riccio è pronto a fare il suo grandioso rientro sulle scene. Riusciranno i suoi aculei blu e le sue scarpe rosse a portare i giocatori nel prossimo millennio?



Visual Memory System

INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	N
Mini gioco →	S

Ogni livello di *Sonic Adventure* è pieno di piccole creaturine che possono essere scaricate sul vostro VMS per essere allevate come dei cuccioli virtuali.

DATA DI USCITA: **14 Ottobre**

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Un titolo davvero unico e velocissimo con una giocabilità davvero eccezionale – giocabile, rigiocabile,ririgiocabile.

Chi sarà mai questo Sonic? Probabilmente molti dei videogiocatori più giovani se lo chiederanno il giorno in cui il Dreamcast verrà lanciato sul mercato europeo. Sonic è stato uno dei simboli del mondo dei videogiochi negli anni '80 -'90. Questo porcospino blu ha combattuto delle durissime battaglie con l'idraulico baffuto della Nintendo e ha introdotto il concetto di velocità nei platform. Poi è inspiegabilmente sparito dall'orizzonte per molti anni. La Sega lo ha utilizzato solo in titoli minori e come simbolo ufficiale della società.

Ora, grazie all'uscita della nuova console Sega, i programmatori del Sonic Team possono finalmente realizzare l'avventura che avevano sempre desiderato per il loro eroe blu. *Sonic Adventure* è adrenalina e velocità allo stato puro. Prima di iniziare a giocare fareste meglio ad allacciare le cinture di sicurezza e a tenere vicino un sacchetto per eventuali malesseri da viaggio. Insieme al protagonista principale, troverete anche altri personaggi che avranno un ruolo fondamentale per la riuscita della vostra missione.

Miles "Tails" Prower è stato visto la prima volta in *Sonic 2* per Megadrive. Questa volpe ha due code che le permettono di volare per dei brevi tragitti. Knuckles l'echidna è stato per parecchio tempo il rivale principale di Sonic e ha la capacità di scalare i muri grazie ai suoi artigli. Emy Rose è la presunta fidanzata di Sonic e la sua prima apparizione risale a *Sonic CD*. Tra i personaggi già noti abbiamo anche il Dott. Eggman (meglio conosciuto come Dott. Robotnik), un folle scienziato dai lunghi baffi. Tra gli eroi creati appositamente per questo titolo troviamo Big, un gatto blu leggermente sovrappeso con una sfrenata passione per la pesca. L'ultimo protagonista di questa avventura è E-102, un soldato robot creato da Eggman che poi si ribella al suo padrone e si unisce ai buoni.

Appena inserite il gioco nel vostro Dreamcast, potrete assistere a una delle migliori sequenze introduttive mai viste in un videogame. Subito dopo vi troverete di fronte alla schermata dei menu, dove avrete la possibilità di scegliere tra due modalità di gioco: Adventure Field (il cuore del gioco rappresentato da un'avventura con elementi da GDR) e Action Field (in questa sezione potrete rigiocare ai vari livelli per recuperare gli oggetti e i bonus che vi erano sfuggiti durante l'Adventure Field). All'inizio l'unica modalità selezionabile sarà quella dell'Adventure Field che vi porterà direttamente alla schermata di scelta del personaggio. Anche se verranno visualizzati tutti e sei i personaggi, inizialmente potrete selezionare solo Sonic. Per sbloccare anche gli altri cinque dovrete scoprire dove si nascondono all'interno dell'avventura del riccio blu. Ad esempio, Tails diverrà disponibile solo dopo aver completato il primo scenario "Emerald Coast", mentre per sbloccare E-102 dovrete attendere che Emy lo incontri durante la sua avventura sull'isola del Dott. Eggman (o sconfiggendolo con Sonic sulla cima dell'Egg Car-

> APPENA INSERITE IL GIOCO NEL VOSTRO DREAMCAST, POTRETE ASSISTERE A UNA DELLE MIGLIORI SEQUENZE INTRODUTTIVE MAI VISTE IN UN VIDEOGAME <

I membri della banda...

Oltre al mitico Sonic, questo gioco permette di prendere i comandi di altri sei personaggi della serie.
All'inizio avrete la possibilità di selezionare solo il riccio blu, ma nel corso della sua missione potrete incontrare (e sbloccare) anche gli altri. Per completare il gioco dovrete portare a termine l'avventura di ogni personaggio.
Ognuno dei protagonisti ha uno scopo diverso e una serie di livelli esclusivi. In pratica è come vedere la stessa storia da punti di vista differenti.

Sonic il Riccio

In questa nuova missione il nostro eroe dagli aculei blu dovrà sventare i piani del folle dottor Eggman, sconfiggere il mostruoso Chaos e salvare la sua fidanzata Amy da un robot impazzito. Tra le caratteristiche base di questo personaggio ci sono la capacità di saltare molto in alto e quella di roteare vorticosamente sul posto per sfrecciare a massima velocità.



Tails 'Miles' Prower

Non poteva mancare il furbissimo volpino "miles". Grazie alla doppia coda che può essere usata come un'elica, il piccolo Tails è in grado di volare per brevi tratti; il suo scopo è battere il tempo di Sonic su ogni percorso e recuperare tutti gli smeraldi del Chaos. Più facile a dirsi che a farsi.



Knuckles l'Echidna

Assomiglia a un piccolo diavoletto rosso e il suo scopo nel gioco è quello di recuperare i pezzi del diamante che permette alla sua isola di volare (ci sono tre frammenti per ogni livello). Knuckles può arrampicarsi sui muri e planare dopo aver saltato.



Momenti Imperdibili
L'attacco dell'orca!
Una delle sequenze più incredibili del gioco vede Sonic affrontare l'attacco di un gigantesco cetaceo assassino... davvero impressionante!

[1] Sonic corre incontro al suo destino... [2] ...ma l'orca gli è addosso! [3] Il molo viene ben presto distrutto. [4] Se non corre abbastanza veloce... [5] ...sarà la fine per Sonic! [6] Cercate di tenere l'animale sempre dietro [7] ...e forse ce la farete!



Adventure





[1] I livelli in *Sonic Adventure* sono enormi e potrete girarli più volte con differenti personaggi. Questo aumenta la longevità di questo titolo. [2] La polizia sembra non dare un grande aiuto quando Sonic incontra questa strana creatura chiamata Chaos!









rier). Spetta al giocatore decidere se completare tutta la missione con un personaggio prima di sceglierne un altro, oppure affrontare una specie di staffetta tra i vari protagonisti in modo da vivere l'avventura in ordine cronologico.

UN GDR, UN'AVVENTURA, UN PLATFORM

La trama del gioco vede il Dott. Egg-

[3] Big il gatto è uno dei nuovi personaggi creati appositamente per questo gioco. La sua unica arma è una canna da pesca con cui deve recuperare la sua amica rana! [4] Tutti i marchi di fabbrica che contraddistinguono la serie di Sonic sono presenti in questo nuovo capitolo; dovrete ancora collezionare gli anelli durante le vostre missioni e correre attraverso giri della morte. [5] La sequenza introduttiva è veramente fantastica, davvero un buon inizio per il Dreamcast! [6] Mulini a vento, trampolini e piattaforme sono gli ingredienti per un platform perfetto!

Amy Rose

La fidanzata di Sonic gira per il gioco armata di un martello gigante che le permette addirittura di saltare molto in alto. Lo scopo di Amy è quello di aiutare un povero uccellino (che nasconde uno dei diamanti) a sfuggire a un robot del Dott. Eggman.



E-102 'Gamma'

Era originariamente una della armi più pericolose create dal Dott. Eggman per distruggere Sonic. Il suo scopo iniziale è quello di ritrovare la rana di Big il Gatto. Dopo aver incontrato Amy, il robot diventa più buono e decide di rivoltarsi contro il suo malvagio padrone!



Big il gatto

Il povero Big ha perso la sua amica rana chiamata Keiko! La missione principale di questo buffo personaggio è quella di recuperarla in alcuni laghi del gioco. I livelli di Big sono una specie di gioco di pesca.



Super Sonic

Come nei precedenti giochi dedicati al porcospino blu, anche in questa avventura è possibile scovare una versione dorata di Sonic. Il suo scopo è quello di combattere la sfida finale contro il Signore del Caos.



Momenti Imperdibili

Ancora non è finita! L'orca non vuole mollarvi, ce la farà Sonic a raggiungere la fine del molo o finirà la sua corsa nello stomaco del cetaceo?

[8] Schegge di legno volano da tutte le parti.



[9] Free Willy sembra sempre più arrabbiato!

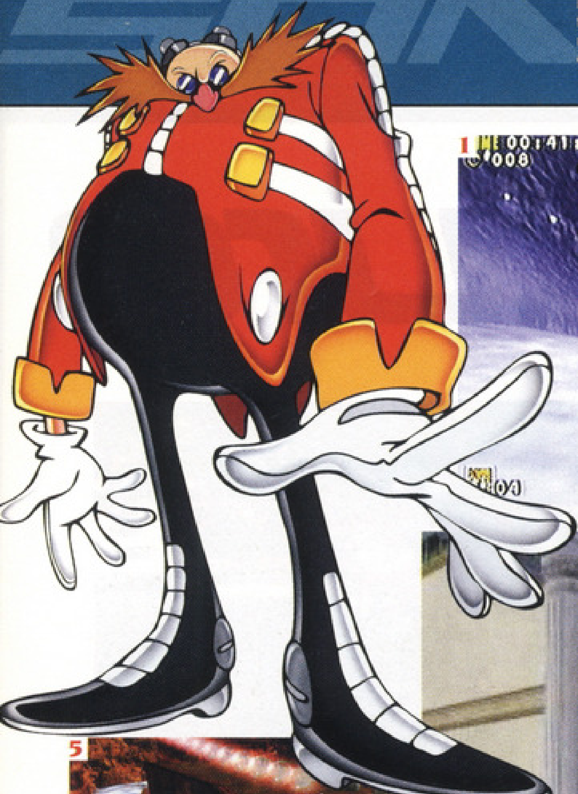


[10] Sonic continua la sua corsa...



[11] ...e finalmente il mostro marino si arrende alla sua velocità.





1



2



3



4



[1] Riuscire a volare grazie alle due code di Tails richiede un po' di pratica; prima di riuscirci vi schianterete più di una volta.
[2] Durante la sua avventura Sonic deve anche aiutare la sua ragazza Amy che sta sfuggendo dai robot di Eggman!
[3] Il piccolo essere tra le braccia di Sonic è un Chao, vive all'interno del gioco e può essere trasportato sul vostro VMS per essere accudito anche quando il Dreamcast è spento. [4] C'è ancora tanta strada da fare, la vostra avventura è appena iniziata!

5



[5] Quando distruggerete un nemico libererete anche un animaletto, proprio come nel gioco originale.

man intento a pianificare la conquista del mondo. Visto che tutti i suoi precedenti piani sono falliti a causa dell'intervento di Sonic & Co., questa volta il folle scienziato megalomane ha deciso di allearsi col potente Signore del Caos (una strana creatura di forma liquida). La prima apparizione di questo minaccioso nemico avviene proprio all'inizio dell'avventura. Chaos si presenta come uno strano essere dalla vaga forma umana non particolarmente spaventoso. Col passare del tempo, grazie agli smeraldi del chaos che il Dott. Eggman ha rubato a Sonic e ai suoi amici, questo nemico subirà delle mutazioni sempre più abominevoli. Ogni volta che incontrate Chaos, lui sarà sempre più grande, spaventoso e difficile da battere. Sonic e il resto della banda dovranno superare tutti gli ostacoli che gli sbarreranno la strada per portare a termine le loro missioni nelle tre principali aree di gioco: Station Square (una città dei tempi moderni), Mystic Ruins (cascate incredibili e antiche civiltà) ed Egg Carrier (la mostruosa fortezza volante del Dott. Eggman). Tutto questo sarà necessario per sventare i folli piani di conquista del terribile scienziato.

È IL CHAOS TOTALE

Sonic nasce alla fine degli anni '80 sulla console 16-bit della Sega chiamata Megadrive. Il compito di questo riccio blu era quello di contrastare lo strapotere dell'idraulico della Nintendo nel campo dei giochi platform. Grazie alla velocità dell'azione e alle numerose sequenze spettacolari, i titoli della serie Sonic ottennero un grandissimo successo e portarono l'eroe della Sega a livelli di popolarità impensabili per un personaggio dei videogiochi. In questa nuova avventura, i fan del riccio più veloce del mondo potranno ritrovare tutti gli elementi tipici del passato inseriti in una nuova meccanica di gioco completamente tridimensionale. Troverete nuovamente i trampolini, i giri della morte, i super salti e le immancabili zone dove sfreccerete a velocità elevatissime. Ci sono ancora i famosi anelli che dovrete raccogliere per proteggervi dagli attacchi avversari e i robot nemici che nascondono al loro interno un tenero animaletto.

Una delle novità più interessanti in *Sonic Adventure* è l'opzione A-life. Durante la vostra avventura vi capiterà di incontrare delle piccole creaturine conosciute come Chao. Questi esseri possono essere recuperati nella "Penthouse Suite" della Station Square, lungo il percorso dei carrelli da miniera delle Mystic Ruins o usando il teletrasporto che si trova sulla base volante del Dott. Eggman. In ognuna di queste aree di "allevamento" potrete trovare alcune uova. Raccoglietele e tiratele contro il muro per far nascere i vostri Chao. Questi strani esseri dalla grossa testa a goccia devono essere allevati come dei cuccioli virtuali. Scuotendo gli alberi presenti nelle aree d'allevamento potrete recuperare delle noci di cocco che vi serviranno per sfamare il vostri mostriciattoli. Potrete anche trasferire i Chao sul vostro VMS per prendervi cura di loro quando il Dreamcast è spento (un po' come se fossero dei Tamagotchi). In questo modo potrete migliorare le loro caratteristiche e farli accoppiare con i Chao di un vostro amico (sempre dotato di VMS). Per mettere alla prova i vostri piccoli amici, potrete farli partecipare a delle apposite gare che si svolgono nella sezione "Chao Race" (che si trova nell'area d'allevamento della Station Square). Questa specie di mini gioco non ha nessuna reale influenza sugli avvenimenti principali di Sonic Adventure, ma rappresenta un simpatico diversivo all'azione frenetica di questo splendido gioco.

Insomma, Sonic è tornato per farvi dimenticare ogni altro platform 3-D che avete giocato in passato!



SPECIALE NEWSCAST

Se volete provare l'emozione di giocare con *Sonic* direttamente su Internet collegatevi al sito www.totalgames.net

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Infogrames	Rage	UK	£ 100.000	1-2	14.10.99	Sparatutto



Expendable

Incoming è stato il primo titolo per Dreamcast a essere sviluppato completamente in Europa. Visto l'ottimo successo ottenuto in Giappone, i ragazzacci della Rage ci riprovano con un altro sparatutto 3-D che sfrutta al meglio il potenziale della console Sega.

VISUAL MEMORY SYSTEM
INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	S

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA

Riassumendo→ Con un arsenale pari a quello di un intero battaglione e degli effetti visivi (vedi esplosioni) degni di una notte di Capodanno, *Expendable* potrebbe essere lo sparatutto che cercate.

Siamo nel 25° secolo, l'umanità ha varcato i confini dello spazio estremo per colonizzare nuovi mondi, alla ricerca di nuove forme di vita e di nuove civiltà. "Per arrivare dove nessun altro era..." ma, un momento... questa mi sembra di averla già sentita. Comunque... la sceneggiatura di *Expendable* è ambientata in un lontano futuro dove l'umanità ha ormai appreso tutti i segreti nella navigazione spaziale. Dopo aver posizionato le proprie basi in moltissimi pianeti disabitati, i terrestri si imbattono nei Charva. Come tutti gli alieni dei videogiochi, anche questi sono dei terribili bastardi. Il loro unico interesse è quello di sterminare noi poveri umani attraverso un virus mortale da diffondere nell'aria. Seguendo la scia di pianeti colonizzati dai terrestri, quegli infami dei Charva stanno raggiungendo il loro obiettivo finale: la nostra amata Terra! Pensate sia giunto il momento di fermarli e di rispedirli da dove sono venuti? Siamo d'accordo con voi!

FERMI TUTTI, HO UN PIANO

Quando ormai la situazione sembra disperata per il genere umano, l'istinto di sopravvivenza prende il sopravvento. Il piano geniale escogitato dai nostri pronipoti è incentrato su un enorme incrociatore intergalattico che deve trasportare una speciale razza di super-soldati direttamente nel cuore delle forze aliene. La vostra missione sarà quella di prendere il comando di questa squadra di guerrieri "sacrificabili" e disintegrare le temibili orde di Charva.
Fortunatamente non andrete in battaglia a mani nude. Per *Expendable* la Rage ha inventato alcune armi davvero spettacolari in grado di radere al suolo intere città con pochi colpi. Preparatevi a farvi stupire dalle incredibili esplosioni e dai fantastici effetti pirotecnici di questo sparatutto.



[3] Qualcuno di voi si ricorda di *Super Smash TV* per Super Nintendo? L'atmosfera di *Expendable* è molto simile a quel vecchio titolo. [4] Riuscire a trovare le capsule con i power-up è essenziale per poter proseguire nella vostra missione.



DISTRUZIONE TOTALE

La struttura di gioco è chiaramente ispirata ai vecchi titoli di combattimento degli anni '80 come *Commando* e *Ikari Warriors*. Il vostro personaggio è inquadrato dall'alto e si muove su dei livelli a scorrimento orizzontale/verticale distruggendo tutto ciò che si muove. Quello che manca in originalità viene recuperato dalla stupenda grafica ad alta definizione, dalle esplosioni roboanti e dalla musica ipnotica che vi catturerà dal primo istante.
Expendable rappresenta un vero spettacolo per gli occhi, in grado di mostrare cosa è capace di fare la mitica console 128-bit della Sega. Purtroppo il gioco manca di profondità e perfino la modalità per due giocatori non riesce a migliorare le cose. Dopo poche ore di gioco avrete visto tutto quello che questo titolo ha da offrire e lo lascerete sul mobile a collezionare polvere. L'uscita di *Expendable* è prevista praticamente in contemporanea con il lancio europeo del Dreamcast, il 14 ottobre.





[1] Le cose sono due: o qualcuno ha acceso dei grossi fuochi d'artificio oppure *Expendable* ha una quantità di esplosioni davvero impressionante!
[2] In questo gioco la Rage ha sfruttato al meglio gli effetti di luce del Dreamcast. Le esplosioni provocate dalle armi speciali sono davvero incredibili!

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Sega	AM2	Giapponese	£.100.000	1-2	14.10.99	Combattimento

Virtua Fighter 3tb™



Che panorama

In VF3*tb* potrete combattere in 11 ambienti graficamente impressionanti – la loro conformazione influirà realmente sull'esito delle battaglie



BANRI · FOSSATO · GRATTACIELO · CAVERNA

A prescindere dalla potenza di una console, la cosa che maggiormente contribuisce ad aumentare le vendite sono i giochi a cui esso è associato. *VIRTUA FIGHTER 3tb* è sicuramente l'asso nella manica della Sega!



virtua Figh

Sicuramente vi sarete chiesti cosa vuol dire quel "tb" nel titolo del gioco, vero? Bene, significa Team Battle! Una nuova modalità che il gruppo di sviluppo AM2 della Sega ha incluso nella versione per Dreamcast di *Virtua Fighter 3*. Questo è stato il primo gioco che molti Giapponesi hanno potuto acquistare insieme alla console il giorno della sua uscita nella terra del Sol Levante. Speriamo che anche i fan europei possano trovare questo picchiaduro nei negozi il 14 ottobre insieme al Dreamcast.
Questa famosissima saga di picchiaduro ha da sempre attirato una folta schiera di fan in tutto il mondo sin dalla sua prima uscita avvenuta circa 5 anni fa. Il primo capitolo della saga ha generato tutta una serie di seguiti ed episodi alternativi che vanno dagli scontati *Virtua Fighter 2* e *3* fino a *Virtua Fighter Kids* e l'ultimissimo *Virtua Fighter 3tb* (anche se quest'ultimo ha fatto la sua apparizione solamente in poche sale giochi negli Stati Uniti e in Giappone). Gran parte del successo riscosso da questa saga è dovuto all'ottima caratterizzazione dei personaggi e al fantastico sistema di controllo basato sull`uso di soli tre pulsanti. Tutti i lottatori più famosi saranno presenti anche in questa nuova versione.
La lista completa dei combattenti selezionabili è composta da Sarah Bryant, Akira Yuki, Jeffry McWild, Lau Chan, Kage-Maru, Jacky Bryant, Aoi Umenokoji, Taka-Arashi, Shun-Di, Wolf Hawkfield, Pai Chan, Lion Rafale e il liquido "simil-T1000" Dural. Nella modalità Normal dovrete sconfiggere 8 personaggi per accedere alla battaglia con Dural. Raggiungere l'ultimo combattimento non è particolarmente difficile visto che disporrete di "continue" infiniti. Se però verrete sconfitti da Dural non avrete più la possibilità di continuare e vi verrà subito sbattuta in faccia l'odiatissima scritta "Game Over". Dopo che avrete imparato a eseguire tutte le mosse del vostro personaggio, non dovreste avere grandi problemi a sbarazzarvi di qualsiasi avversario controllato dal computer.

FORMIAMO UNA SQUADRA

Nel "Team Battle Mode" di *VF3tb* potrete selezionare tre fra i vostri personaggi preferiti per cimentarvi in vere e proprie battaglie contro la squadra selezionata dalla CPU. Naturalmente sarà anche possibile combattere contro un vostro amico. Questa modalità è il vero cuore del gioco (infatti, il titolo deriva proprio da questa opzione) ed è veramente divertente quando viene giocato tra amici.
Per apprezzare appieno la qualità grafica di questo titolo, le sue sfu-

Momenti Imperdibili

Mossa spaccaossa

La serie *Virtua Fighter* è nota per le sue impressionanti prese speciali. Guardiamo nel dettaglio una delle più esaltanti.

[1] Pai e Jacky sono l'una di fronte all'altro. [2] Con una rapida presa al braccio... [3] ...Poi è stata letteralmente sollevata dal suolo. [4] È completamente indifesa. [5] Jacky la scaraventa violentemente a terra. [6] Entrambi i lottatori giacciono al suolo, esausti.





DESERTO | DOHYOU | ISOLA | BIBLIOTECA | ZATTERA | TETTO | METROPOLITANA







[1] Combattendo nel deserto la sabbia comincerà ad alzarsi mostrando la capacità di calcolo particellare del Dreamcast. [2] Ogni personaggio ha un repertorio di mosse davvero impressionante. [3] Lo stile dell'ubriaco usato dal vecchio Shun è sempre uno dei più efficaci.





[4] L'enorme lottatore sumo è Taka-Arashi. Una delle sue mosse preferite è quella di schiacciare gli avversari col suo sederone. [5] Arashi è molto grosso, ma non è certo imbattibile. Una serie di pugni veloci dalla piccola Aoi sono sufficienti per sbatterlo al tappeto. [6] Sarah festeggia la sua vittoria. Ad essere del tutto onesti noi della redazione preferiamo le gentili fanciulle di *Soul Calibur*.





[7] In equilibrio sull'ultimo piano di un grattacielo in costruzione, questo è uno degli stage più pericolosi. Da lassù è una bella caduta!

hter 3tb

mature di colore e la sua velocità che rimane costantemente elevatissima, è preferibile avere una TV dotata di schermo gigante. Le arene in cui affronterete i vostri avversari sono assolutamente sensazionali e gli sfondi sono realizzati in uno stupendo 3-D (al contrario della versione PlayStation di *Tekken 3*). Vi assicuriamo che è molto facile distrarsi durante le battaglie per ammirare le stupende animazioni di contorno e i fondali iper-realistici, ma fate attenzione: potreste ritrovarvi in terra a mangiare la polvere senza neppure rendervene conto. Un esempio lampante della bellezza degli scenari è l'arena ambientata in cima a un grattacielo: il combattimento inizia su un tetto fatto di vetro che riflette le figure dei lottatori che ci corrono sopra. Anche il livello desertico è una vera gioia per gli occhi. Piccoli vortici di sabbia fluttuano attorno alle gambe dei combattenti e nuvole di polvere si alzano quando tirate calci o venite scaraventati a terra... uno spettacolo davvero sbalorditivo.

UNA PICCOLA LEZIONE DI STORIA

Scegliendo l'opzione "History" dal menu principale verrete condotti in un tour che ripercorrerà tutta la storia della serie *Virtua Fighter*, concentrandosi principalmente sul terzo capitolo. In questa sezione è anche possibile godersi alcuni filmati in Computer Grafica che ci mostrano gli eroi del gioco impegnati in vari combattimenti. La qualità di queste scene è davvero fantastica e permette di apprezzare pienamente le capacità tecniche del Dreamcast. Vi basteranno un paio d'occhiate alle immagini pubblicate in questo articolo per rendervi conto della qualità impressionante di questo gioco. Se volete un picchiaduro bello, solido e ricco di opzioni questo titolo è sicuramente ciò che fa per voi. Sfortunatamente voci sempre più insistenti dicono che il gioco non potrà essere pronto per il lancio della console, ma che uscirà qualche tempo dopo.



VISUAL MEMORY SYSTEM

INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Qualche piccolo difetto gli impedisce di essere una conversione perfetta. Comunque con una grafica del genere e una giocabilità così alta non faticherà certo a imporsi sul mercato.

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Sega	Yu-Suzuki	Giappone	ND	1	2000	FREE



shenm

Siete pronti per un viaggio nella quarta dimensione? L'ultimo progetto del mitico Yu Suzuki sembra pronto a rivoluzionare definitivamente il mondo dei videogiochi.



>IL LIVELLO DI DETTAGLIO NEI VOLTI DEI PERSONAGGI, L'INCREDIBILE SISTEMA DI GIOCO E LE NUMEROSE INNOVAZIONI DISTINGUONO *SHENMUE* DA QUALSIASI ALTRO GDR IN CIRCOLAZIONE<

Il geniale Yu Suzuki sta per portare a termine uno dei progetti più ambiziosi nella storia dei videogiochi. Preparatevi a vivere l'emozione di un vero film interattivo. Originariamente *Shenmue* doveva essere un semplice GDR ambientato nel mondo del famoso picchiaduro *Virtua Fighter*. Le cose si sono poi evolute diversamente e questo è diventato il titolo più importante attualmente in sviluppo per il Dreamcast.
Dopo aver ottenuto carta bianca dalla Sega, Suzuki ha dato libero sfogo alla sua creatività. Il risultato finale è qualcosa che si distanzia da ogni genere attualmente esistente. Per poter classificare *Shenmue*, alla Sega hanno dovuto inventare il nuovo termine F.R.E.E., cioè Full Reactive Eyes Entertainment (sistema d'intrattenimento visivo completamente interattivo).
L'idea base di Yu Suzuki era quella di portare il giocatore su un altro livello di divertimento interattivo, creando un'ambientazione estremamente realistica. Per esempio, in *Shenmue* il tempo scorre con la stessa cadenza di quello reale, un'ora di gioco corrisponde esattamente a un`ora passata nell'universo di *Shenmue*.

HAI PERSO IL SENSO DELL'ORIENTAMENTO?

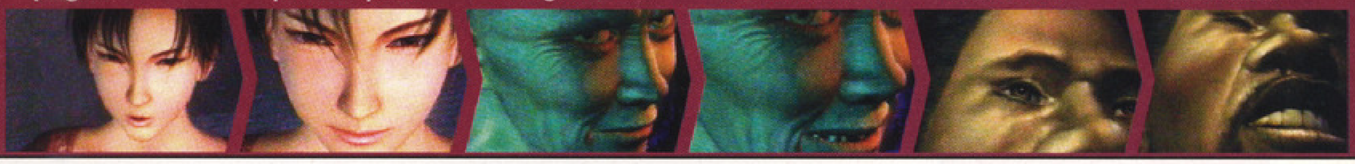
La trama di *Shenmue* è incentrata sul personaggio di Ryo Hazuki, un ragazzo che sbarca a Hong Kong per investigare sulle circostanze sospette che circondano la morte del padre.
La sua ricerca lo porterà in giro per tutta la Cina e gli farà incontrare diversi personaggi, alcuni amichevoli... altri molto meno. Il gioco in se stesso si divide in due diverse modalità: Azione ed Esplorazione. La prima include la possibilità di





Momenti Imperdibili
Espressioni facciali
Durante l'E3 di Los Angeles, la Sega ha sbalordito tutti i presenti con una serie di demo dedicate a *Shenmue*. Era possibile vedere i personaggi che parlavano e cambiavano espressione mentre col controller si poteva spostare l'inquadratura in tempo reale.

[1] Ogni singolo capello è formato da poligoni. **[2]** Avvicinandosi al viso non c'è nessuna perdita di qualità. **[3]** Brutto o no, la grafica è dettagliatissima! **[4]** I volti trasmettono le emozioni in maniera incredibile. **[5]** Il colore della pelle sfiora il fotorealismo. **[6]** Denti ingialliti, proprio come nella realtà!



ue





[1] In alcuni momenti *Shenmue* assomiglia a un tradizionale gioco di combattimento. C'era da aspettarselo dal creatore di *Virtua Fighter*. **[2]** Interagire con gli altri personaggi è essenziale per progredire nell'avventura. Alcuni vi aiuteranno, altri tenteranno di uccidervi!







[3] *Shenmue* cambierà il concetto di GDR per sempre. Un tale livello di realismo non era mai stato raggiunto in un videogame. **[4]** L'inquadratura varierà a seconda delle situazioni in modo da farvi sempre vedere chi vi sta attaccando. **[5]** Il "Quick Timer Events" metterà alla prova i vostri tempi di reazione come non mai.

Vivere in tempo reale!

Shenmue viene giocato in tempo reale. Questo significa che ogni ora di gioco corrisponde a un'ora nel mondo di *Shenmue*. Potrete visitare la stessa locazione in diversi momenti della giornata per vedere differenti condizioni atmosferiche, scoprire altri oggetti e incontrare altri personaggi. Sarà proprio come vivere nel gioco. Sono dettagli come questo che faranno ricredere chiunque sia scettico sulle possibilità del Dreamcast.



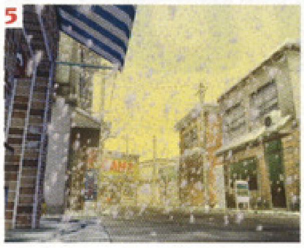
[1] Il porto di mattina – l'alba di un'altra bellissima giornata in *Shenmue*.



[4] La potenza del Dreamcast permette agli sviluppatori di sperimentare nuovi effetti speciali.



[2] Ritornate nello stesso posto di sera e vedrete uno splendido tramonto.



[5] Neve, pioggia e vento combinati a luci e ombre danno un effetto sbalorditivo.



[3] Di notte il porto assume un'aria sinistra. Chi si nasconderà in quelle ombre?



[6] Smetterà mai di nevicare? *Shenmue* offrirà ai suoi giocatori un'esperienza unica.



INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	S

Il gioco per VMS di *Shenmue* uscirà in Giappone qualche giorno prima dell'arrivo nei negozi del titolo principale. Chissà se anche in Europa la Sega utilizzerà la stessa strategia?

DATA DI USCITA: **2000**

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Trattandosi di un prodotto realizzato da Yu Suzuki, *Shenmue* sarà sicuramente qualcosa fuori dall'ordinario.

combattere con alcuni dei 500 personaggi che compongono l'universo di *Shenmue*. La seconda modalità prevede l'esplorazione di molte città asiatiche (perfettamente ricreate fin nei minimi dettagli) alla ricerca di indizi e informazioni necessarie alla vostra ricerca. I personaggi che incontrerete e le situazioni che dovrete affrontare varieranno in base all'ora in cui visiterete ogni ambientazione.

BISOGNA ESSERE VELOCI!

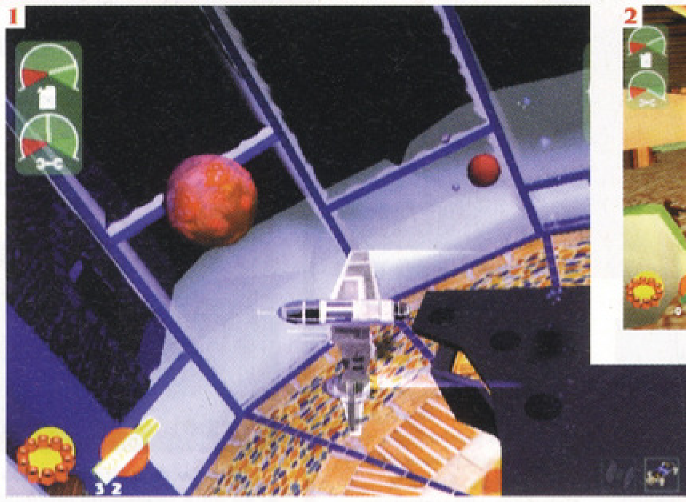
I combattimenti e alcuni dei minigiochi utilizzeranno un sistema battezzato "Quick Timer Events". Il concetto base ricorda molto i vecchi "Laser games" in cui il giocatore deve premere velocemente il tasto o la direzione che appaiono improvvisamente sullo schermo. Dopo aver giocato alla demo di *Shenmue*, possiamo confermarvi che il gioco è veramente da levare il fiato. Il livello di dettaglio nei volti dei personaggi, i movimenti dei loro capelli realizzati in tempo reale, la cura riposta nei movimenti degli occhi e delle espressioni del viso sono tutti particolari che devono essere visti per crederci. *Shenmue* riesce a stupire il giocatore in continuazione. Per esempio, quando entrate in una sala giochi potrete divertirvi a provare i vecchi classici creati da Yu Suzuki. È proprio questa sensazione di immergersi in una dimensione parallela che rende *Shenmue* un'esperienza di gioco completamente differente da quelle che avete fatto finora.

La cosa più incredibile ed eccitante è che il gioco è diventato talmente vasto che Sega sta progettando di dividerlo in due capitoli separati, Mainland China e Yokosuca.

Ormai non ce la facciamo più ad aspettare. Appena *Shenmue* uscirà nei negozi, molte delle nostre riviste usciranno in sensibile ritardo!

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Sega	No Cliche	Francia	£.100.000	1-4	14.10.99	Corse

Da uno strano incrocio tra *Micro Machines* e *Toy Story* nasce questo buffo gioco francese che vi riporterà all'infanzia.

1


2


[1] Prendete il comando di una navicella spaziale e svolazzate per la stanza alla ricerca di punti. Qualcuno ha chiamato Buzz LightYear? [2] L'aereo Spitfire completo di mitragliatrice e missili è uno dei giocattoli più divertenti da provare!

Toy Commander

I programmatori francesi della No Cliché ripongono parecchie speranze in questo loro primo lavoro per Dreamcast intitolato *Toy Commander*. A giudicare dall'accoglienza positiva che questo titolo ha ricevuto durante l'E3 sembra che questi ragazzi abbiano creato un sicuro successo.
Nonostante sia stata mostrata una demo giocabile durante la fiera di Los Angeles, i programmatori della No Cliché e la Sega hanno finora diffuso pochissime informazioni su questo prodotto. Fortunatamente non si sono però tirati indietro quando gli abbiamo chiesto qualche immagine esclusiva del gioco. Ecco in generale quello che siamo riusciti a scoprire su *Toy Commander*.

RACCONTACI UNA STORIA

Come avrete sicuramente capito dalle foto, il gioco sembra ispirarsi moltissimo al film *Toy Story* della Disney. *Toy Commander* vi permette di prendere il controllo diretto di una serie di giocattoli che trovate all'interno di un cesto. Ad esempio, avreste mai immaginato di poter volare su di un aeroplano giocattolo o di poter guidare una macchina fatta con una confezione di fiammiferi? E cosa ne direste di pilotare un piccolo elicottero o di comandare un intero plotone di soldatini di plastica? Se ancora non siete soddisfatti sappiate che in *Toy Commander* potrete usare navicelle spaziali, trattori e carri armati con tanto di lanciamissili e mitragliatori!

POSSO PRENDERE IN PRESTITO...

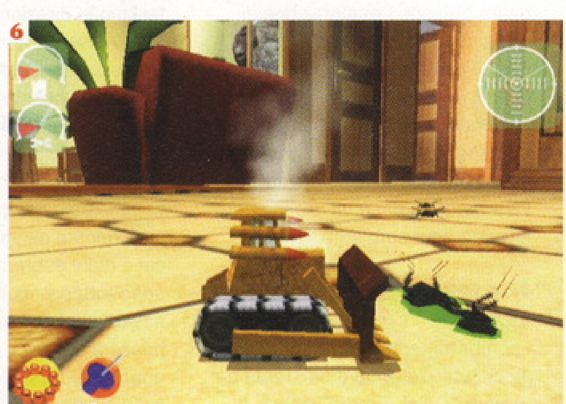
Mentre sarete impegnati a condurre questi strambi veicoli all'interno di una casa virtuale avrete la netta sensazione che *Toy Commander* abbia preso delle idee anche da *Micro Machines* e *Vigilante 8*.
I livelli di questo divertentissimo gioco sono ambientati in un attico, una camera da letto, una cucina e un salotto. Ogni schermo è pieno di buffissimi ostacoli da superare tra i quali attrezzi abbandonati, rotoli di carta igienica, scatole di cereali e bottiglie di candeggina. Potrete interagire anche con altri giocattoli: alcuni vi potranno essere di aiuto mentre altri vi danneggeranno. Dovrete vedervela anche con altri abitanti di questo mondo in miniatura come gli immancabili ragni e altri schifosissimi insetti. La No Cliché lancerà questo titolo in contemporanea con l'uscita europea del Dreamcast.

3


4


[3] Non vi piacciono le vostre scarpe? Saltate su un jet e spazzatele via! [4] In questa immagine potete notare come l'ambientazione di questo titolo assomigli moltissimo a *Micro Machines*. [5] Potrete prendere i comandi di moltissimi mezzi da combattimento giocattolo! [6] Una scavatrice è molto utile per sbarazzarsi degli insetti indesiderati!

5


6


DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Mixate *Toy Story* con *Micro Machines* e avrete il gioco che farà uscire il bambino che è in voi!

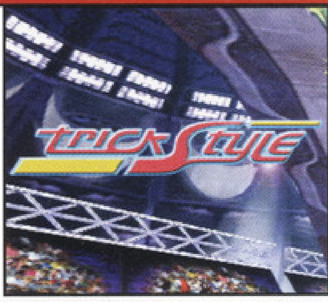


PCultra
giochi a massima velocità
Per quelli nati
con la camicia
DI FORZA!



Sabato 13 e Domenica 14 NOVEMBRE ore 10.00/22.00 presso palestre BU-SEN Via della Scogliera, 18 CATANIA
1° TORNEO NAZIONALE
TEKKEN 3
Organizzazione evento:
Play & fun
le palestre videoludiche
Settore Franchising
Tel. 0335 6629122
La competizione si disputerà su due MAXI SCHERMI da 200 pollici in DOLBY SURROUND
1° PREMIO: Una Console SEGA DREAMCAST
2° PREMIO: Una Console NINTENDO 64 - 3° PREMIO: Una Console SONY PLAYSTATION
dal 4°al 10°classificato Memory Card PSX, dal 11°al 20°classificato Gadjet. Un simpatico Omaggio per tutti*
*fino ad esaurimento
SPONSOR UFFICIALE: ODISSEA 2000
(PRESENTE NEL CORSO DELLA MANIFESTAZIONE ALLO STAND A3)
ODISSEA 2000
I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
per iscrizioni e informazioni:
tel. 095 497310
Tutte le novità, da tutto il mondo, per voi!
COLOR GAMEBOY - NEO GEO POCKET
DREAMCAST - NINTENDO 64
PLAYSTATION - PC
PERMUTA E VENDITA USATO
Tel 0348 5189936 - 0339 7408922
PlayStation
Dreamcast
NINTENDO 64
Orari apertura: LU ore 13/18.30 MA-VE ore 9/18.30 SA ore 9/17.30. Contattaci telefonicamente o per e-mail: odissea2000@usa.net

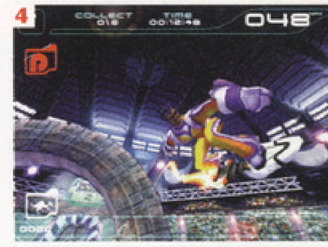
Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Acclaim	Criterion	UK	£.100.000	4	14.10.99	Corse



Preparatevi allo sport più estremo del 22° secolo. Con *Trickstyle* proverete l'emozione di sfrecciare alla velocità del suono su potentissime tavole gravitazionali!



[3] In *Trickstyle* la velocità non è tutto. Per vincere dovrete eseguire anche delle acrobazie spettacolari.



[4] Per vincere in alcuni circuiti dovrete riuscire a prendere anche una serie di bonus. [5] Vi basterà un minimo errore per trovarvi spiaccicati al suolo! [6] Alcune acrobazie sono davvero spettacolari.





Trickstyle

Dopo essere sopravvissuto alla terza guerra mondiale, il popolo della terra sembra impazzire per un nuovo pericolosissimo passatempo chiamato *Trickstyle*.
In pratica si tratta di sfrecciare a velocità supersoniche su delle tavole da surf a reazione ed eseguire una serie di spettacolari evoluzioni. Le gare di questa incredibile disciplina sportiva vengono trasmesse in televisione e riscuotono un grandissimo successo in tutto il mondo.
Con questo nuovo titolo della Acclaim anche voi potrete provare l'emozione di partecipare a una gara di *Trickstyle*. Il gioco offre numerose modalità differenti in cui competere. Il "Match Race" prevede una semplice gara contro otto avversari comandati dal computer su uno dei 15 tracciati disponibili. La "Globe Collection" è molto simile, ma durante la gara dovrete anche recuperare delle sfere sparse per il circuito. In "Globe Switching" dovrete riuscire a far cambiare colore a tutte le sfere sparse sul tracciato. Nella modalità "Stunt Session" dovrete riuscire a eseguire evoluzioni sempre più spettacolari per ottenere il maggior numero di punti. Infine è prevista anche una modalità "Custom Race Mode" in cui potrete dare libero sfogo alla creatività e creare le vostre piste personali.
Come avrete capito, *Trickstyle* si presenta come un titolo piuttosto vario. Da quello che abbiamo potuto vedere anche la grafica e il sonoro sembrano ai massimi livelli. Per saperne di più siamo andati a intervistare gli sviluppatori di questo gioco; i risultati di questo nostro incontro potete leggerli nel box qui sotto.





[1] Quando vedrete girare le immagini di *Trickstyle* sullo schermo del vostro televisore vi sembrerà di aver raggiunto il paradiso dei videogiochi. [2] I tracciati sono davvero originali. Se vi doveste annoiare potrete crearvi da soli le vostre piste.



VISUAL MEMORY SYSTEM

INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	S

È possibile scaricare le tavole da corsa sul VMS per scambiarle con gli amici e poi "ricaricarle" sul Dreamcast.

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Un titolo davvero unico, velocissimo, pieno di acrobazie selvagge. Se amate la velocità, questo è il gioco che state aspettando.

SPECIALE NEWSCAST

Intervista con i Criterion Studios

totalgames.net

Speciale Dream Cast: Cosa può offrire *Trickstyle* di diverso dagli altri giochi di corsa?

Criterion Studios: Un'ambientazione del tutto inedita, una grandissima velocità, numerose modalità di gioco e un sistema di controllo semplice ed efficace. *Trickstyle* offre tutto questo e molto di più. Siamo convinti che tutti gli amanti del genere non si faranno sfuggire questo titolo. Anche la possibilità di eseguire vari tipi di acrobazie è una caratteristica abbastanza unica per un gioco di corse.

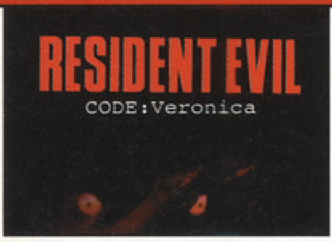
SDC: Quando avete ideato e realizzato *Trickstyle* vi siete ispirati a qualche gioco del passato?

CS: Sono molte le fonti da cui abbiamo preso ispirazione, sia nel cinema che nello sport. Tra i film posso citare "*L'Implacabile*", "*Rollerball*", "*La Corsa della Morte*" e "*Ritorno al Futuro 2*", nei fumetti abbiamo pensato a titoli come "*The Midnight Surfer* (tratto dalla serie Giudice Dredd) e "*Silver Surfer*", mentre nel campo dei videogiochi mi vengono in mente "*Top Skater*", "*Diddy Kong Racing*" e il fantastico "*1080° Snowboarding*". Naturalmente ci sono stati anche numerosi sport estremi che ci hanno aiutato a creare *Trickstyle*, come lo skateboard, lo street luge, lo snowboard e lo sky surf.

SDC: Quali caratteristiche di questo gioco vi rendono orgogliosi e perché?

CS: Siamo molto contenti della modalità multi-player che permetterà di competere in 4 contemporaneamente. Anche la caratterizzazione dei personaggi e le ambientazioni dei vari tracciati ci sembrano di altissimo livello.

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Capcom	In-house	Giappone	£.100.000	1	2000	Avventura



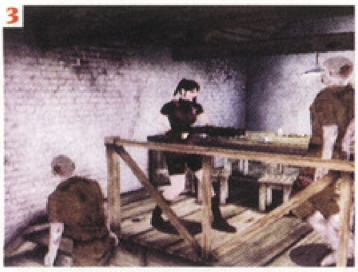
Resident Evil: Code Veronica

Uno dei più bei giochi horror di tutti i tempi approda sul Dreamcast con una versione completamente tridimensionale. *Code Veronica* vi farà dimenticare tutti i precedenti capitoli della serie.

2



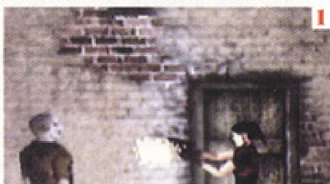
3



4



1





5



[4] Coltelli, pistole e mitragliatori potranno esservi utili per abbattere le orde di zombi che vi assalteranno. [5] Un colpo preciso in fronte dovrebbe bastare per ucciderlo... ma non ci contate troppo! [6] Non fidatevi mai di uno zombi. Anche se giace a terra immobile è sempre meglio spararli un paio di colpi in testa per essere sicuri che non si rialzi!

6



La Sega è riuscita ad accaparrarsi in esclusiva il nuovo episodio della serie *Resident Evil*. Con l'uscita di *Code Veronica* il Dreamcast raddoppierà sicuramente le vendite.

Ambientato subito dopo le vicende narrate in *Resident Evil 2*, questo nuovo capitolo della saga horror Capcom racconta il viaggio in Europa di Claire Redfield alla ricerca del fratello Chris. Alcuni indizi porteranno la ragazza sulle spiagge di un'isola tropicale piena di verde, noci di cocco e... naturalmente gli immancabili zombi, ragni giganti, cani demoniaci e mutazioni varie. *Code Veronica* sfrutterà al meglio le potenzialità grafiche del Dreamcast. Tutti gli ambienti saranno composti da poligoni in modo da fornire una più ampia varietà di movimenti ai protagonisti. Le tradizionali inquadrature fisse, tipiche della serie, saranno abbandonate a favore di un sistema di inquadrature di stampo cinematografico che daranno più enfasi all'azione. Grazie agli stupendi effetti speciali che ricreeranno in maniera perfetta sangue e pioggia, agli scenari interattivi e alla possibilità di scegliere se giocare con un'inquadratura in soggettiva o in terza persona, questo gioco si avvia a diventare il miglior episodio della serie *Resident Evil*.

[1] I precedenti episodi di *Resident Evil* avevano dei fondali statici prerenderizzati; nella versione Dreamcast saranno in completo 3D. [2] Tutta la suspense dei giochi precedenti è rimasta immutata. [3] Attenti alle spalle perché gli zombi vi attaccheranno da qualsiasi direzione.

>CODE VERONICA SFRUTTERÀ AL MEGLIO LE POTENZIALITÀ GRAFICHE DEL DREAMCAST<

7



[7] Potrete scaricare da Internet nuove armi da utilizzare poi nel gioco.



VISUAL MEMORY SYSTEM

INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 2000

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ La leggendaria serie di *Resident Evil* arriva finalmente sul Dreamcast...Tutto quello che possiamo dire è "Wow".

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Piggy Back Interactive	Toka	UK	£.100.000	1	14.10.99	Combattimento



SOUL FI

>SE VOLETE PROVARE UN'EMOZIONE VERAMENTE IRRIPETIBILE PROVATE A GIOCARE CON *SOUL FIGHTER* SU UN MAXI-SCHERMO CON IL VOLUME SPARATO AL MASSIMO<

Ricordate il vecchio *Golden Axe* della Sega? Beh, gli sviluppatori francesi della Toka hanno provato ad aggiornare quell'idea per proporci un nuovo tipo di picchiaduro.

Proprio quando si pensa di conoscere tutti i titoli che usciranno il 14 ottobre per il Dreamcast, ecco la novità. *Soul Fighter* ci arriva dai semisconosciuti distributori della Piggy Back Interactive ed è sviluppato dalla casa francese Toka. Il gioco è un picchiaduro a scorrimento laterale con grafica poligonale sul genere di *Fighting Force* della Eidos. L'ambientazione sembra ispirarsi a un classico titolo bidimensionale della Sega, l'indimenticabile *Golden Axe*. *Soul Fighter* dovrebbe avere tutte le carte in regola per combattere ad armi pari con gli altri picchiaduro in uscita per la console Sega (*Soul Calibur* e *Virtua Fighter 3tb*). Al giocatore viene data l'opportunità di prendere il controllo di uno dei tre personaggi disponibili, ognuno con le sue caratteristiche e abilità.
Nella versione con cui abbiamo potuto giocare si poteva selezionare solo un mercenario munito di un'enorme spada che riesce a cavarsela benissimo anche nel combattimento a mani nude.

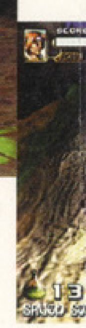
ENTRINO LE BELVE

Lo scopo del gioco è di farsi strada lungo i vari livelli combattendo contro orde infinite di uomini bestia. Ne troverete di tutti i tipi e misure, da quelli con la faccia da maiale ai "simpaticissimi" uomini-lucertola. La cosa che tutti quanti hanno in comune è la voglia di sbranarvi allegramente! Nonostante si tratti di un'avventura in terza persona, *Soul Fighter* vi dà la possibilità di giocare anche con una visuale in soggettiva. In questo modo sarà più facile usare alcune armi speciali che troverete durante il corso delle vostre fantastiche avventure. Ce ne sono quattro in tutto e sono un coltello da lancio, un'ascia, una balestra e delle granate. Tutto quello che dovrete fare sarà mirare, puntare e fare fuoco. Così potrete facilmente sbarazzarvi dei nemici che si trovano a una notevole distanza. Per le battaglie corpo a corpo avrete a disposizione tutta una serie di mosse e colpi speciali che vi aiuteranno a eliminare i vari mostri che vi

1


2


3



[1] Il nemico finale del primo livello è un gigantesco orso. Non lasciatevi ingannare, i suoi abbracci non sono certo dimostrazioni d'affetto.
[2] La mappa in basso a destra vi avverte di un pericolo imminente.
[3] Ogni anima da voi salvata verrà conteggiata nell'indicatore in basso a sinistra.

Momenti Imperdibili

Armi selvagge!

Soul Fighter possiede una bellissima modalità Weapon nella quale il gioco passa all'inquadratura in prima persona per farvi utilizzare al meglio alcune armi da lancio.

[1] Un'ascia a doppia lama spaccherà facilmente qualche testa. [2] La balestra è un buon mezzo per eliminare i nemici. [3] Qualche bomba piazzata al posto giusto... e il gioco è fatto! [4] I coltelli sono utilissimi sia nel combattimento ravvicinato... [5] ...che in quello dalla lunga distanza. [6] Ma l'ascia rimane la nostra preferita.



ghter

vengono addosso.

Soul Fighter si snoda attraverso sei enormi livelli e altrettante arene da combattimento. Ogni zona è poi suddivisa in altre dieci sezioni. Logicamente, prima di arrivare alla fine delle vostre fatiche dovrete anche vedervela con cinque agguerritissimi nemici di fine livello che metteranno a dura prova la vostra abilità di combattenti.

DALLE NOSTRE CASE ALLE SALE GIOCHI

Vedendo il gioco, è abbastanza chiaro che gli sviluppatori della Toka vogliono realizzare una versione di *Soul Fighter* anche per le sale giochi. Ci sono infatti alcuni indizi espliciti come la scritta "Insert Coin" (Inserire Monete) nei titoli di testa, il conto alla rovescia che vi obbliga a raggiungere il prossimo check point e i messaggi di congratulazioni che appariranno quando eseguirete un' impressionante combo di colpi.

Giocare a *Soul Fighter* per Dreamcast vi farà sentire come in sala giochi, solo che sarete comodamente sdraiati sul divano di casa.

Le animazioni del personaggio principale sono fluidissime. Molto belli anche i frequenti tocchi di classe come la posa di preparazione al combattimento assunta da alcuni nemici o l'arrogante camminata dell'eroe del gioco. Nonostante la versione da noi provata mancasse di alcune tracce audio, abbiamo apprezzato la qualità di effetti sonori come i grugniti dei combattenti inframezzati dal suono metallico delle spade che s'infrangono sugli scudi.

Soul Fighter dà il meglio di sé quando viene giocato su un maxi-schermo con il volume sparato al massimo e rappresenta una ventata di novità nel panorama dei picchiaduro a scorrimento. Visto che questo genere di giochi è decisamente raro, non possiamo negare che aspettiamo *Soul Fighter* con grande impazienza. Prestategli grande attenzione quando verrà lanciato sul mercato.

4



5



6



7



[4] È il momento di prendere una decisione: un enorme macigno rosso sta rotolando verso di voi, cosa fate? Correte! [5] La scia lasciata dalle spade è davvero grandiosa. [6] I nemici vi vengono incontro da ogni direzione. Sarete in grado di evitarli? [7] La scritta "excellent" apparirà sullo schermo ogni volta che eseguirete una super-combo.

SPECIALE NEWSCAST

Intervista con la Toka

totalgames.net

Speciale Dream Cast: Da quanto tempo state lavorando a *Soul Fighter*?

Toka: Abbiamo cominciato a sviluppare *Soul Fighter* circa un anno fa pensando di farlo uscire solo su PC. Ora stiamo convertendolo anche per Dreamcast in modo da farlo uscire a ottobre contemporaneamente alla console.

SDC: Quali sono state le vostre prime considerazioni all'inizio del progetto?

Toka: Fino a oggi nessuna Software House ha creato con successo un prodotto destinato alle console che si avvicinasse realmente a un titolo per sala giochi. Noi riteniamo di essere in grado di realizzare un prodotto del genere. Tutti gli arcade di maggior successo sono stati realizzati in Giappone, ma molti di essi hanno avuto conversioni molto deludenti per i sistemi casalinghi. Questo perché i PC non sono visti come macchine da gioco nel paese del Sol Levante. Il nostro obiettivo con *Soul Fighter* è di portare nelle vostre case un prodotto in puro stile arcade.

SDC: A cosa vi siete ispirati durante lo sviluppo?

Toka: I giochi che ci hanno ispirato nella realizzazione di questo titolo sono stati *Golden Axe*, *Spike Out* e *Double Dragon*. Riguardo al cinema, dobbiamo confessarvi di essere dei grandissimi appassionati delle classiche pellicole sulle arti marziali.

SDC: Che tipo di modalità multiplayer sarà disponibile e sarà possibile giocare in rete?

Toka: Vista la grande libertà di movimento offerta in *Soul Fighter* non era possibile includere una modalità multiplayer. Cosa sarebbe accaduto infatti se due giocatori avessero preso direzioni opposte? Abbiamo preso in considerazione lo split-screen (Schermo Diviso), ma non era possibile utilizzarlo volendo mantenere la velocità originale del gioco. In ogni caso, abbiamo scoperto che anche in modalità singola, *Soul Fighter* rappresenta un'avventura/picchiaduro davvero fantastica.

SDC: Che tipo di esperienza si devono aspettare i giocatori che acquisteranno *Soul Fighter*?

Toka: Un'esperienza del tutto nuova. Il cuore del gioco è rappresentato da un arcade/picchiaduro con diversi personaggi tra cui scegliere, armi da trovare e combo da eseguire. Ci saranno addirittura le condizioni atmosferiche che cambiano in tempo reale. La potenza del processore grafico del Dreamcast ci ha dato la possibilità di sbizzarrirci con la creazione di fondali e animazioni veramente fantastiche. Abbiamo creato un'ambientazione che offre assoluta libertà di movimento. Inoltre siamo riusciti a integrare perfettamente i filmati non interattivi con l'azione di gioco. Questo aiuterà il giocatore a immergersi nell'atmosfera di *Soul Fighter*.

Quattro delle armi presenti nel gioco faranno cambiare la prospettiva in una visuale in prima persona (come in *Quake* e *Half Life*). La ricerca di queste armi sparse per i livelli aggiungerà un'atmosfera avventurosa al gioco. Per aumentare le possibilità di successo dovrete imparare a usare al meglio la visuale in soggettiva e a pianificare strategicamente alcune azioni. Eliminando da lontano una sentinella potrete evitare numerosi combattimenti corpo a corpo.

SDC: Quali caratteristiche di questo gioco vi rendono orgogliosi di averlo realizzato e perché?

Toka: Le più grandi innovazioni in *Soul Fighter* riguardano il suo stile di gioco tipico dei prodotti creati in Giappone. Ci piacciono moltissimo anche le animazioni decisamente realistiche e gli effetti con cui abbiamo ricreato la pelle dei personaggi. Le sole animazioni paragonabili a quelle del nostro *Soul Fighter* sono quelle viste nei migliori coin-op prodotti in Giappone. I PC sono piattaforme di gioco ancora in via d'espansione e noi stiamo cercando di sfruttare questa opportunità creando giochi arcade di grande impatto.

SDC: Dateci delle buone ragioni per correre a comperare *Soul Fighter* quando uscirà.

Toka: *Soul Fighter* è un picchiaduro tecnicamente superbo e molto originale, vi costringerà a volerlo a tutti i costi.

VISUAL MEMORY SYSTEM

INFORMAZIONI VMS



Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Un picchiaduro a scorrimento che non rinchiude i giocatori in una minuscola arena. Questo gioco sembra avere le carte in regola per ottenere un ottimo successo.

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Sega	In-house	Giapponese	£.100.000	1-2	14.10.99	Corse



I miglior arcade automobilistico di tutti i tempi è pronto a fare il suo debutto su Dreamcast. Sarà un titolo all'altezza della versione da sala giochi o solo un frettoloso tentativo della Sega di accontentare il pubblico?

1


2


3





4

[1] Quando finirete sull'erba si solleveranno nuvole verdi! I residui d'erba si attaccheranno alle gomme e al vostro ritorno sull'asfalto li vedrete staccarsi dai copertoni del vostro bolide. [2] In sala giochi la Lancia Stratos era una delle macchine segrete. I fortunati giocatori della versione Dreamcast potranno invece provarla subito, senza dover per forza completare il gioco. [3] Nelle corse notturne i tracciati saranno illuminati dai vostri fari. Gli effetti d'illuminazione del Dreamcast sono veramente impressionanti. [4] La guidabilità delle macchine presenti in *Sega Rally 2* è esaltante. Sui tracciati con la neve dovrete sfruttare al massimo la vostra abilità di piloti per non uscire di pista. [5] La vostra Subaru Impreza è appena finita in un lago di fango. Hmm, questo non è di certo il modo migliore per vincere una gara... ATTENZIONE! Guidando in modo troppo spericolato finirete per ridurre la vostra auto a un ammasso di lamiere contorte!

5


Sega Rally

Sega *Rally 2* è senza dubbio uno dei migliori simulatori di guida mai apparsi in sala giochi. La conversione su Dreamcast è attesa impazientemente da tutti gli appassionati di giochi di corsa.
La versione giapponese di questo capolavoro Sega ci ha fatto trascorrere intere notti di fronte al televisore. Per questo motivo stiamo tutti morendo dalla voglia di scoprire quali sono i miglioramenti che verranno apportati nella versione europea di *Sega Rally 2*. Fortunatamente la nostra attesa è quasi finita, visto che ci sono buone probabilità che questo sia uno dei titoli di punta al momento del lancio del Dreamcast in Europa.

UN PICCOLO STRATO DI VERNICE

Anche se la grafica non è tutto in un gioco, certamente è uno degli aspetti che aiutano maggiormente le vendite. Il primo impatto con *Sega Rally 2* è stato più che positivo. Anche se il gioco non è paragonabile alla versione basata sulla scheda Model 3 (cosa che invece accade per *Virtua Fighter 3tb*) possiamo dire che ci si avvicina moltissimo. I modelli poligonali delle macchine sono estremamente curati e anche i più piccoli particolari sono stati riprodotti alla perfezione. Rimarrete sicuramente affascinati dai numerosi effetti speciali come trasparenze, riflessi e schizzi di fango che ricopriranno la carrozzeria della vostra vettura. Le luci di posizione, gli stop e le fiammate dei tubi di scappamento sembrano addirittura migliori rispetto a quelle della versione da sala giochi.
Una delle cose indimenticabili della versione arcade di *Sega Rally 2* era l'audio. La colonna sonora e i fantastici effetti speciali riuscivano a coinvolgere moltissimo il giocatore. La versione Dreamcast dovrebbe poter offrire una qualità altrettanto buona. I brani rock della versione giapponese saranno sostituiti con delle tracce più adatte al pubblico occidentale (probabilmente eseguite da qualche band famosa). Sarà presente un'opzione per escludere la musica di fondo e per rendere la guida più piacevole; sarà anche possibile cambiare la voce del co-pilota da maschile a femminile. La Sega ha ulteriormente migliorato la versione occidentale di *Sega Rally 2* includendo una modalità per più giocatori tramite modem in cui potrete sfidare altri tre avversari sparsi in ogni parte del mondo. Questo sì che sarà uno sballo!

FACCIAMOCI LE OSSA

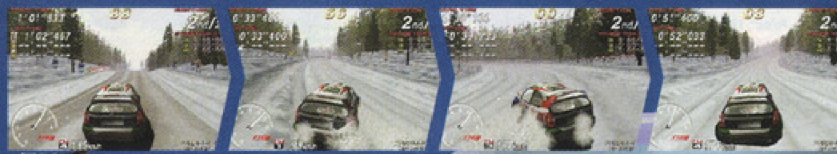
Nella modalità arcade ritroverete tutte le vetture e i circuiti della versione per sala giochi. I quattro tracciati su cui gareggerete sono davvero divertenti anche se un po' troppo brevi. L'azione è coinvolgente e il sistema di controllo risulta semplice e immediato. In alcuni casi si sente un po' la mancanza delle vibrazioni che caratterizzavano la versione coin-op. I diversi tipi di terreno metteranno alla prova la vostra abilità di piloti. Il circuito innevato vi permetterà di esibirvi nelle tipiche derapate che hanno reso famoso questo gioco. Nella pista notturna di "Riviera" dovrete invece usare al meglio il freno a mano per poter affrontare le strettissime curve di questo tracciato cittadino.
Logicamente sarà presente anche una modalità "Competizione" in cui dovrete gareggiare con altre vetture. In queste gare sarà molto difficile vedere più di una macchina sulla pista e i sorpassi non rappresenteranno mai un grosso problema. I tamponamenti inoltre avranno effetti minimi sulla vostra prestazione generale. Per aumentare la longevità della versione casalinga, la Sega ha deciso di includere un torneo in cui dovrete affrontare dieci diversi campionati.

Momenti Imperdibili

Strada sdrucciolevole

Il segreto per vincere a *Sega Rally 2* è affrontare con sicurezza le curve. Imparate dai veri maestri...

[1] Accelerate al massimo... **[2] ...mantenete la velocità costante...** **[3] ...rallentate leggermente...** **[4] ...e sterzate al momento giusto!**







SPECIALE NEWSCAST

Se volete scoprire altre indiscrezioni su questo incredibile titolo andate sul sito

www.sega.com







6



7

[6] Il tracciato ambientato nella giungla è stato leggermente modificato. Adesso è ancora più emozionante.
[7] Basta un pizzico di pioggia per rendere le sfide decisamente più impegnative.

Arte in movimento

Gli sviluppatori della In-House (i responsabili di *Sega Rally 2*) hanno trascorso molte ore al freddo per vivere le reali emozioni di una gara di rally. Questi folli programmatori hanno scattato centinaia di foto alle macchine per poterle ricreare nel modo più fedele possibile. Qui di fianco potete vedere una foto della gloriosa Lancia Stratos con la sua "sorellina" poligonale. Impressionante vero?



La Stratos era una delle macchine segrete nel gioco originale, ma ora potrete sceglierla sin dall'inizio!

Ognuno è composto da quattro gare che si svolgeranno su alcune varianti dei sei percorsi di base. Combinando le differenti condizioni meteorologiche con la possibilità di correre sia di giorno che di notte, la Sega ha praticamente creato più di 40 circuiti. Il vostro scopo sarà quello di arrivare sempre primi per ottenere il titolo di Campione del Decennio. Questa innovativa opzione di gioco è senza dubbio la più difficile, ma i vostri sforzi verranno ripagati con nuove (e per ora segrete) macchine da corsa che si sbloccheranno dopo aver completato le diverse tappe del Tour.
Queste innovazioni riusciranno sicuramente a soddisfare tutti gli appassionati di rally e renderanno certamente più longeva e coinvolgente l'esperienza di gioco.

Noi non abbiamo dubbi. *Sega Rally 2* per Dreamcast non deluderà i fan di questa serie. Inoltre non dimenticate che la versione occidentale dovrebbe risolvere tutti i difetti che affliggevano il gioco giapponese. Non vediamo l'ora di poterci giocare. *Sega Rally 2* dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi in contemporanea con l'uscita della console, il 14 ottobre!



VISUAL MEMORY SYSTEM

INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



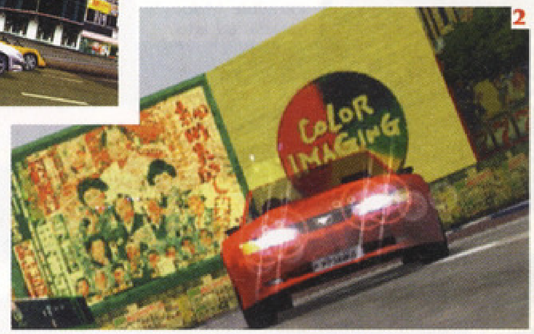
Riassumendo→ Titoli come *Sega Rally 2* lanceranno il Dreamcast in orbita.

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Sega	Bizarre Creations	Giapponese	£.100.000	1	14.10.99	Corse



Iniziate a scaldare i motori, perché la Bizarre Creations ha quasi ultimato lo sviluppo di un simulatore di corse realistico in grado di lasciarvi a bocca aperta.





[1] Le gare di *M-SR* si svolgono in tre grandi metropoli tra cui Tokyo. **[2]** Riuscirà *M-SR* a strappare la pole position all'attesissimo *Gran Turismo 2* per PlayStation?

M-SR

>I PROGRAMMATORI HANNO CREATO UNA PERFETTA VERSIONE DIGITALE DELLE TRE CITTÀ IN CUI SI SVOLGE *MS-R*<

[3] Queste immagini sono prese dalla modalità Replay, ma vi assicuriamo che la grafica del gioco è altrettanto incredibile! **[4]** *M-SR* si appresta a diventare uno dei più grandi successi per Dreamcast! **[5]** Ecco una piccola dimostrazione degli effetti di illuminazione del Dreamcast!







A volte le case di sviluppo sono così impegnate a programmare un gioco che non riescono neanche a pensare a un titolo definitivo con cui identificarlo! Questo piccolo particolare complica moltissimo la vita di tutti noi appassionati. Durante l'ultimo E3 di Los Angeles era possibile incontrare carovane di gente che vagavano alla disperata ricerca di *Metropolis*, un gioco di corse che la Sega aveva annunciato qualche mese prima. Dopo numerose ricerche si è scoperto che il titolo era stato cambiato improvvisamente in *M-SR* (che sta per *"Metropolis – Street Racer"*). Questo fantastico simulatore vi permette di correre sulle strade di tre famosissime città. Londra, San Francisco e Tokyo sono state riprodotte in maniera fedelissima usando le attuali mappe delle città e le foto originali scattate dai programmatori direttamente sul posto. In questo modo è stato possibile dare vita al più realistico gioco di guida mai apparso sugli schermi.

SULLE STRADE DEL MITO

La demo giocabile mostrata durante l'E3 permetteva di esplorare la zona Pier 39 di San Francisco sia di giorno che di notte. Solo due macchine erano selezionabili, ma erano sufficienti per dimostrare l'incredibile velocità e fluidità d'animazione. Sfortunatamente il sistema di controllo del mezzo non sembra essere abbastanza preciso e immediato. Anche dopo aver fatto un po' di pratica, vi capiterà spessissimo di schiantarvi contro le barriere invisibili che delimitavano la strada. Il risultato finale è decisamente frustrante. Speriamo che questi difetti vengano sistemati nella versione finale e che la guidabilità della vettura venga migliorata.

CHE MACCHINE!

Finite le valutazioni sulla meccanica di gioco, bisogna ammettere che graficamente *M-SR* è veramente grandioso. I programmatori hanno creato una perfetta versione digitale delle tre città in cui si svolge il gioco. Per aumentare il livello di realismo, hanno effettuato numerosi sopralluoghi sul posto e hanno fotografato ogni angolo delle metropoli. San Francisco non è mai stata riprodotta così bene, neanche in *Crazy Taxi* o *Driver*. Le vetture selezionabili (tra cui c'è anche la Barchetta della FIAT) sono davvero fantastiche e curatissime in tutti i particolari! Speriamo che la versione definitiva del gioco possa offrire la stessa qualità anche per quello che riguarda il sistema di controllo.



VISUAL MEMORY SYSTEM
INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	N
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ Graficamente superbo, riserviamo il nostro giudizio sulla giocabilità dopo che avremo provato la versione ufficiale.



lupin III queen emeraldas orange road wedding peach DX touch
benkyō!
tutto su manga e animazione giapponese
settembre - ottobre '99
rivista + cd-rom
numero 6
Trigun
Il sushi-western!
KAWAII
Usi e costumi dei teenager giapponesi!
Devilman Lady
Il diavolo in gonnella!
Dossier
∀ Gundam
Il mobile suit è tornato!
Speciale Katsura
TUTTO sul papà di Video Girl Ai!!!
Angel Links
Pirati, tremate!
L. 12.900
PLAY PRESS PUBLISHING
Nel CD-Rom allegato:
Filmati
Colonne Sonore
Interviste
Reportage
e tanto altro ancora!
DA SETTEMBRE IN TUTTE LE EDICOLE
I CARTONI ANIMATI GIAPPONESI ARRIVANO SUL VOSTRO
PC

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Namco	In-house	Giapponese	£.100.000	1-2	25.12.99	Picchiaduro









IMMAGINI ESCLUSIVE

[1] Grazie ai suoi gonnellini mozzafiato e ai suoi capelli biondi, Sophitia potrebbe far innamorare moltissimi amanti di picchiaduro. [2] Namco sa davvero come creare un picchiaduro di successo! [3] Dopo una vittoria, ogni combattente si metterà in posa e cambierà espressione in base a come è andata la battaglia. Le capacità grafiche del Dreamcast sono davvero incredibili.

SOUL CA

Da quando i creatori di *Tekken 3* hanno annunciato l'intenzione di convertire *Soul Calibur* su Dreamcast, tutti i fan dei picchiaduro hanno incominciato a fremere d'impazienza. Ora finalmente l'attesa è finita e il sogno è diventato realtà!

Titoli come la saga di *Tekken* e *Soul Blade* hanno contribuito moltissimo al grande successo della PlayStation. Ora la Namco ha deciso di convertire uno dei suoi picchiaduro da sala giochi anche su Dreamcast. Il risultato finale sembra veramente sconvolgente.
Soul Calibur è il seguito di *Soul Blade* e permette ai giocatori di partecipare a furiosi combattimenti tra personaggi armati. Se vi è capitato di vedere questo titolo in sala giochi, dimenticatevelo completamente. La versione Dreamcast è graficamente anni luce più avanti e sfrutta moltissimi dei fantastici effetti della console Sega. I personaggi sono infatti più definiti e hanno capelli e vestiti che si muovono in modo estremamente realistico. Potrete addirittura vedere i vostri eroi che cambiano espressione in base alla situazione in cui si trovano. Tutti questi miglioramenti sono possibili solo grazie all'incredibile capacità del Dreamcast.

QUANTI PERSONAGGI

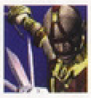
I combattenti principali saranno dieci, ognuno con la propria personalità e la propria tecnica di combattimento. Naturalmente ci saranno anche altri guerrieri segreti da scoprire!
Le arene in cui si svolgono i duelli verranno rese spettacolari da numerosi effetti atmosferici come vento e pioggia. Vi capiterà spesso di perdere un incontro, perché verrete distratti dalla bellezza dei fondali!
Rispetto alla versione per sala giochi, *Soul Calibur* includerà nuove modalità e nuovi personaggi nascosti, un po' come è successo per *Tekken 3* su PlayStation. *Soul Calibur* è uno di quei titoli che il mondo sta attendendo con il fiato sospeso: riuscirà a imporsi sul suo diretto concorrente *Virtua Fighter 3tb*? Secondo i Giapponesi sembra proprio di sì. La più importante rivista di videogiochi nipponica ha infatti dato a *Soul Calibur* il massimo dei voti (risultato finora ottenuto solo da *Zelda* per Nintendo 64). Ancora una volta un picchiaduro Namco sarà fondamentale per il successo di una console. Aspettiamo la versione europea per darvi un giudizio definitivo!



[7] La Namco ha incluso moltissime novità in *Soul Calibur*, rendendolo un titolo assolutamente imprendibile per possessore di Dreamcast.

Anime inquiete

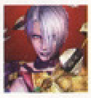
La caratterizzazione dei personaggi è una delle caratteristiche più importanti di un picchiaduro. Come al solito è fondamentale la presenza di un ninja, un energumeno lento e cattivo e di tante belle ragazze velocissime nel combattimento e vestite (si fa per dire) con abiti succinti.



Voldo
Età: 46
Arma: Katar



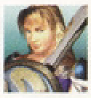
Mitsurugi
Età: 25
Arma: Katana



Ivy
Età: 28
Arma: Spada serpente



Kilik
Età: 19
Arma: Bastone



Sophita
Età: 21
Arma: Spadino/Scudo



Xianghua
Età: 16
Arma: Spada cinese

Momenti Imperdibil

Ipnotizzante!
La prima volta che giocherete a *Soul Calibur* sarete talmente affascinati dagli effetti speciali che dovranno usare una fiamma ossidrica per staccarvi dal joypad.

[1] Ivy possiede un'arma davvero perfida.
[2] Può essere usata come una frusta...
[3] ...per colpire gli avversari a distanza.
[4] Sarà difficile evitare i suoi attacchi.













[4] I picchiaduro che includono la possibilità di usare delle armi sono sempre i più eccitanti. Se però amate gli scontri a mani nude dovreste provare il fantastico *Virtua Fighter 3td.*
[5] Il mio bastone è più grande del tuo!

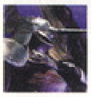
libur



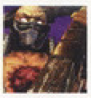


[6] È difficile apprezzare la qualità di *Soul Calibur* dalle immagini riportate in queste pagine. La lava che ribolle e le scintille provocate dalle armi devono essere viste dal vivo per essere apprezzate fino in fondo.

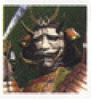

Maxi
Età: 24
Arma: Nunchaku

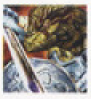

Nightmare
Età: Sconosciuta
Arma: Soul Edge

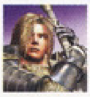

Taki
Età: 25
Arma: Ninjatou

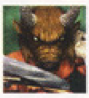

Astaroth
Età: 3
Arma: Ascia gigante

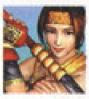

Hwang
Età: 28
Arma: Spada cinese

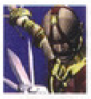

Yoshimitsu
Età: Sconosciuta
Arma: Katana


Lizard Man
Età: 3
Arma: Spadino/Scudo


Siegfried
Età: 19
Arma: Spadone


Rock
Età: 38
Arma: Ascia da battaglia


Seung Mina
Età: 19
Arma: Zanba-to


Edge Master
Età: Sconosciuta
Arma: Tutte le armi



VISUAL MEMORY SYSTEM
INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

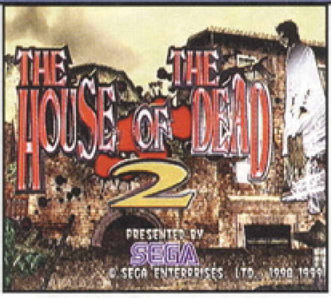
DATA DI USCITA: 25 Dicembre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ La bravura della Namco nel creare i picchiaduro e la potenza del Dreamcast dovrebbero dare vita al gioco di combattimenti che tutti stavamo aspettando.

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Sega	In-house	Giapponese	£.100.000	1-2	14.10.99	Sparatutto



Gli zombi sono tornati più affamati che mai! Orde di non-morti ed esseri mezzi putrefatti vi attendono in questa riuscitissima conversione per Dreamcast che sfrutta al meglio la pistola luminosa della Sega.

Sono pochissime le società che possono vantare la stessa esperienza della Sega nella creazione di videogames. In tanti anni di attività i creatori di *Sonic* hanno prodotto un numero incredibile di giochi di alta qualità, soprattutto per quanto riguarda i titoli arcade. I loro cabinati sono sempre stati dei grandi successi e noi giocatori abbiamo investito montagne di gettoni per riuscire a finirli. Uno degli ultimi capolavori della Sega è senza dubbio il divertentissimo *The House of the Dead 2*, con cui ora potete giocare anche a casa sul vostro Dreamcast.
Questa volta non si può certo parlare di semplice conversione. Infatti gli sviluppatori di casa Sega sono riusciti a migliorare moltissimo il gioco rispetto alla controparte nata per sale giochi.

CHE STORIA TERRIFICANTE

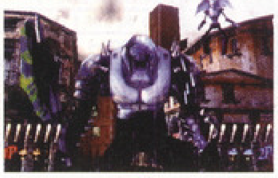
La storia inizia quando il vostro personaggio viene mandato in una misteriosa cittadina per investigare su strani avvenimenti. Tutto sembra essere tranquillo, ma c'è qualcosa di sinistro nella quiete di quelle strade deserte. Non c'è nessuno in giro… all'improvviso un essere mostruoso vi sbarra la strada! Per fuggire da questo terribile incubo potrete contare solo sulla vostra pistola e la vostra abilità di tiratori.
L'impatto grafico di *The House of the Dead 2* è davvero spettacolare. Le animazioni degli zombi sono estremamente curate e i fondali risultano ancora più definiti di quelli visti in sala giochi. Il numero dei nemici che dovrete combattere è altissimo. Potrete incontrare mostri delle paludi grondanti liquame verde, diabolici ciccioni armati di sega elettrica, zombi con gli occhi che penzolano "fuori" dalle orbite e terribili creature alate. I più spaventosi sono gli animali demoniaci! Rane, gufi e vermi, tutti in formato horror e in cerca di carne fresca!
Uno dei maggiori difetti della versione per sala giochi erano i frequenti rallentamenti. Il problema è stato risolto. Sul Dreamcast tutto si muoverà fluidamente e velocemente anche quando lo schermo sarà pieno di zombi, sangue e proiettili. La cosa incredibile è che questo risultato è stato ottenuto senza dover levare nulla. Anzi, sulla console avrete una grafica poligonale molto più definita e dei fondali con un maggior numero di colori.

The House of

Meglio della versione Arcade

Date un'occhiata a queste immagini. Quella in basso si riferisce alla versione Dreamcast, mentre l'altra è presa direttamente dalla versione da sala giochi. Se le osservate attentamente potrete vedere che sui fondali della versione "casalinga" sono stati aggiunti parecchi particolari. Il Dreamcast sembra addirittura in grado di migliorare la qualità dei titoli creati appositamente per le sale giochi.

ARCADE



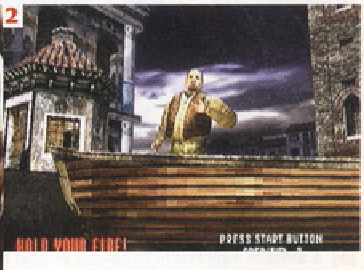
DREAMCAST



1



2



[1] Ecco un 'bel' primo piano di uno dei mostri che dovrete affrontare in *The House of the Dead 2*. Se siete facilmente impressionabili vi consigliamo di tenervi alla larga da questo gioco! [2] Potete scegliere se salvare il tizio sulla barca o se dare una mano agli zombi sparandogli. [3] Ricaricare l'arma è davvero semplice, basterà mirare fuori dello schermo e fare fuoco. Strano ma vero… i caricatori vi finiranno sempre nei momenti peggiori.

[4] Se colpite uno zombi alla base del collo vedrete la sua testa volare via dalle spalle, ma lui continuerà inesorabilmente ad avanzare verso di voi! [5] Alcuni mostri sono armati di coltello: dovrete spararigli prima che vi colpiscano o vi ritroverete con una lama in mezzo alla fronte! Argh! [6] Grazie alla modalità per due giocatori potrete evitare di rimanere soli a combattere contro le orde di mostri mutanti. [7] Le ambientazioni di gioco sono state disegnate in maniera perfetta con intricati percorsi multipli. Graficamente la versione Dreamcast è decisamente migliore di quella per sala giochi.

3



4



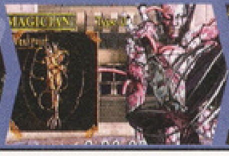
Momenti Imperdibili
Brutti, grossi e cattivi! Potrete affrontare i vari livelli di gioco in qualsiasi ordine preferiate, ma per proseguire nella vostra missione dovrete comunque vedervela con un enorme nemico di fine livello...



[1] Ecco il nemico che vi aspetta alla fine del primo livello!



[2] Direttamente dalle paludi... mamma che schifo!



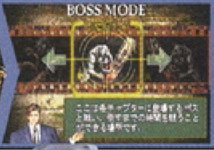
[3] Fate attenzione a capire qual è il punto debole di ogni nemico.



[4] Una sega elettrica... sarà meglio evitare che questo essere si avvicini troppo!



[5] Cinque teste sono sempre meglio di una!



[6] Nella modalità Boss potrete allenarvi alla battaglia.

>POTRETE PRENDERE STRADE DIVERSE OGNI VOLTA CHE GIOCHERETE<

PICCOLI EXTRA

Il gioco uscirà in due versioni. Una conterrà solamente il GD-ROM (così vengono chiamati i CD della console Dreamcast). Nell'altra verrà inclusa anche la light-gun (pistola a raggi infrarossi). Anche se è possibile giocare a *The House of the Dead 2* con la leva analogica del controller standard, la pistola è fondamentale per poter divertirsi veramente con questo fantastico titolo horror. L'arma a raggi infrarossi del Dreamcast è provvista di un pulsante (che sostituisce il tasto A del joystick) situato sulla parte superiore, di un tastierino direzionale e di un pulsante supplementare per attivare i menu. È stata inoltre dotata di uno slot per l'inserimento del rumble pack (il dispositivo di vibrazione) o del VMS. Grazie al rumble pack, la pistola vibrerà leggermente ogni volta che premerete il grilletto ed emetterà un sussulto decisamente più forte quando uno zombi si avvicinerà troppo.
The House of the Dead 2 è diverso da tutti gli altri sparatutto. Invece di seguire sempre lo stesso percorso, avrete numerose possibilità di cambiare strada e quindi visitare nuove aree di gioco e incontrare mostri di cui ignoravate l'esistenza. L'attivazione di questi scambi dipende da quando e come colpirete determinati bersagli. Ogni volta che finirete una partita apparirà una mappa sullo schermo per mostrarvi la strada che avete percorso. Questa funzione vi permetterà di capire dove deviare la prossima volta per cercare di variare la trama di *The House of the Dead 2*. *Sega Rally 2* è un gioco di corse davvero divertente, *Virtua Fighter 3tb* è una trasposizione praticamente perfetta, ma *The House of the Dead 2* porterà il concetto di conversione per Dreamcast su un altro pianeta. Questo titolo ha dimostrato di avere tutte le carte in regola per far esplodere le vendite del Dreamcast.



Azione Arcade a casa vostra!

Ogni console che si rispetti deve avere una pistola luminosa. La Sega ha pensato di lanciare questa periferica praticamente in contemporanea con l'uscita del Dreamcast. La SunSet Light Gun (questo è il suo nome originale) ha una forma decisamente poco realistica, ma è estremamente comoda ed efficace. La grande novità è la presenza di una croce direzionale. In futuro sarà possibile usare questo D-Pad per consentire al giocatore di muoversi liberamente negli ambienti 3D. Lo slot nella parte posteriore vi consente di connetterci una VMS (per ottenere informazioni e immagini sul suo schermo a cristalli liquidi) o un Rumble Pack (per sentire degli effetti di vibrazione).

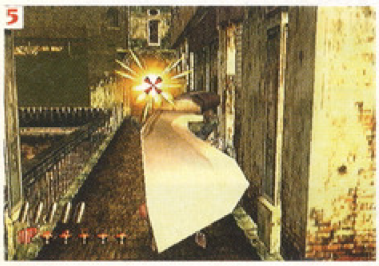
the Dead 2

8


10


9


[8] Dopo aver passato i primi livelli, vi accorgerete che gli zombi diventano sempre più "duri da uccidere". Dovrete mirare al centro della testa per eliminarli con un sol colpo. [9] Queste mostruosità verdi sono veramente orribili. Non credo sarebbe molto piacevole incontrarne una in un vialetto buio! [10] Anche gli zombi sono armati. Alcuni sono addirittura in grado di colpirvi da lontano lanciandovi accette e altri oggetti.

5


6


7




VISUAL MEMORY SYSTEM
INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

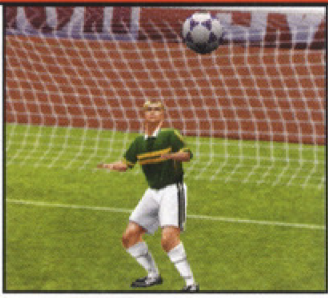
DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo---> Siete pronti per provare un po' di brividi sulla schiena? Migliore della versione da sala giochi... cosa si può chiedere di più?

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Infogrames	Rage	UK	£.100.000	1-2	14.10.99	Sportivo



Tenetevi pronti al calcio d'inizio. Questo titolo Infogrames dedicato alla Premier League inglese sembra destinato a cambiare il mondo del calcio simulato.

1


2


[1] I miglioramenti grafici delle console portano le simulazioni sportive su un'altra dimensione. Molto presto le preferiremo alle partite reali! [2] L'animazione dei giocatori è davvero convincente... La Rage ha dimostrato di avere le idee molto chiare sul come realizzare un gioco di calcio. [3] Sembra che allo stadio ci sia il tutto esaurito. [4] Da quando David Beckham gioca come portiere?

UEFA Striker

Fate largo *ISS Pro '99* e *FIFA*, c'è una nuova simulazione calcistica in città... e ha impresso sul petto il marchio del Dreamcast. Sviluppato dalla Rage Software, *UEFA Striker* della Infogrames sembra pronto a portare i giochi di calcio direttamente nel prossimo millennio.

UEFA Striker si presenta con una veste grafica davvero sbalorditiva con la quale spera di mettere in difficoltà alcuni altri titoli concorrenti. La Rage è molto fiduciosa per quanto riguarda le possibilità del proprio prodotto. "Abbiamo pensato di creare una simulazione di calcio in grado di far sentire il giocatore al centro dell'azione. In *International Superstar of Soccer* della Konami e *FIFA* della EA ci si limita a premere un pulsante per passare la palla e poi il computer fa il resto. In *UEFA Striker* sarà possibile decidere esattamente il tipo e la zona del campo in cui indirizzare il pallone".

Il gioco includerà tutte le 51 squadre nazionali UEFA, 44 tra i maggiori club del vecchio continente e un assortimento bonus di squadre non europee (circa 20). Sicuramente non ci sarà modo di annoiarsi. Come dite? Volete sapere qualcosa sulle modalità di gioco? Beh, sotto questo punto di vista *UEFA Striker* ne ha abbastanza da riempire lo stadio di San Siro. Tanto per cominciare ci sono otto differenti tipi di competizioni e una modalità Allenamento in cui vi verrà chiesto di eseguire una serie di azioni speciali (un po' come prendere le patenti di *Gran Turismo* della PlayStation). Portando a termine vittoriosamente tutti i test sarà possibile sbloccare anche squadre e tornei nascosti.

3


4


6


[5] Con la pressione di alcuni tasti il vostro giocatore potrà effettuare dei movimenti davvero fantasiosi. [6] Tutti gli sponsor ufficiali del gioco appaiono ai bordi del campo. [7] La potenza del Dreamcast ha portato nuova vita nelle simulazioni calcistiche, stabilendo un nuovo standard che gli altri dovranno seguire.

5


7




VISUAL MEMORY SYSTEM

INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo... Sarà la fine per l'interminabile saga di *FIFA*? Presto potremo dare una risposta alle vostre domande.

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Activision	Climax	Giapponese	£.100.000	1	14.10.99	Avventura



Blue Stinger

Un gruppo di scienziati viene mandato a investigare sulle ragioni di un potente terremoto che ha devastato il Messico. Così inizia una fantastica avventura piena di mutanti e dinosauri!

>BLUE STINGER È PER LO PIÙ UNO SPARATUTTO PIENO DI ARMI DEVASTANTI<

Prendete gli elementi horror di *Resident Evil*, uniteli con la meccanica di gioco di *Tomb Raider* e aggiungete numerose sequenze filmate in Computer Grafica. Quello che otterrete è *Blue Stinger*, il nuovo titolo d'azione/avventura della Climax. Presentato inizialmente come un clone di *Resident Evil*, in realtà *Blue Stinger* è una specie di sparatutto in terza persona pieno di armi devastanti ed enigmi da risolvere.
Se siete abituati a "navigare" in Internet e siete anche dei fan del Dreamcast, vi sarà sicuramente già capitato di vedere immagini di questo gioco. L'attesa per questo titolo sta crescendo ormai da mesi e dalle immagini che potete vedere sembra semplicemente sbalorditivo.

ANGELI DAL PARADISO

I personaggi in *Blue Stinger* sono quattro, tre umani e un bizzarro angelo blu che prende il nome di Nefilim. Questa specie di fatina buona ha il potere di mutare il suo aspetto esteriore prendendo le sembianze e le caratteristiche fisiche di chiunque. Purtroppo la caratterizzazione grafica dei protagonisti non è nulla d'eccezionale. Nessuno degli eroi di questo gioco sembra destinato a rimanere nella storia. I fondali sono molto curati e pieni di colore (cosa strana per un titolo con sfumature horror). Ottimi gli effetti luminosi e le spettacolari esplosioni che accompagnano la distruzione dei mostri.

I programmatori della Climax hanno inserito in *Blue Stinger* un'opzione raramente usata in altri titoli simili. Nel corso dell'avventura è possibile passare da un personaggio all'altro e usare le specifiche abilità di ognuno per risolvere i vari rompicapo. Questo rende il gioco molto più interessante di una semplice avventura in "singolo".

Per trasformare *Blue Stinger* in qualcosa di veramente unico, i ragazzi della Climax hanno chiesto aiuto a dei grossi nomi di Hollywood. Tutti i mostri e i personaggi del gioco sono stati creati da Robert Short che aveva già lavorato nel cinema per *Beetlejuice*. Lo storyboard è stato scritto da Pete Von Sholley, impegnato in precedenza nella realizzazione di film come *Mars Attacks*, *James e la Pesca Gigante* e *The Mask*.

1


[1] Questi giganteschi dinosauri sono davvero spaventosi. Meglio affrontarli con un'arma piuttosto potente.

2


3


4


5


[2] Gli effetti di illuminazione che i programmatori possono creare con il Dreamcast sono davvero impressionanti. [3] Ecco il protagonista del gioco che prova la sua abilità in un tiro-a-segno di un Luna Park... ma siamo sicuri che sia corretto farlo con un bazooka? [4] Un po' di pubblicità occulta da parte della Sega ... perché no? [5] In *Blue Stinger*, ettolitri di sangue verranno sparsi dappertutto ogni volta che sparerete a un mostro. Dovremo aspettare ancora un po' per scoprire se nella versione europea il tipico colore rosso verrà sostituito da un bel verdino in modo da non impressionarci troppo.



VISUAL MEMORY SYSTEM
INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ La grafica in alta risoluzione e la collaborazione con alcuni personaggi Hollywoodiani faranno di questo gioco un titolo da tenere in grande considerazione.

Prodotto	Sviluppo	Origine	Prezzo	Giocatori	Uscita	Genere
Capcom	In-house	Giapponese	£.100.000	1-2	14.10.99	Combattimento



Street Fighter? Tekken? Dimenticateli... *Power Stone* è qualcosa di completamente differente rispetto ai classici picchiaduro. Sembra proprio che la Capcom abbia inventato un nuovo genere!



Power

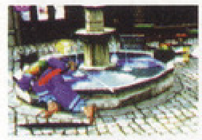
Se c'è un'arma che Sega può usare per contrastare la furia della PlayStation 2 è la stretta parentela che lega la scheda arcade Naomi alla console Dreamcast. Tutti i giochi prodotti per Naomi possono essere convertiti in versione "casalinga" in brevissimo tempo, con la medesima resa grafica, lo stesso sonoro e una giocabilità identica. *Power Stone* venne lanciato dalla Capcom nelle sale giochi giapponesi all'inizio del 1998. Questo strano titolo riuscì a conquistare il pubblico grazie all'azione frenetica, all'innovativa meccanica di gioco e alla grafica poligonale che sembra un cartone animato. Adesso è finalmente arrivato il turno del Dreamcast. *Power Stone* ha mantenuto inalterate tutte le caratteristiche che abbiamo avuto modo di apprezzare in sala giochi. Nella versione casalinga la Capcom ha inserito anche numerosi bonus. Potrete portare a termine uno Story Mode, giocare in due contemporaneamente grazie allo split-screen (schermo diviso) e scaricare sul vostro VMS una serie di mini-giochi.

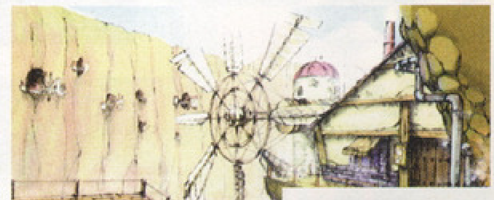
La struttura base è quella tipica dei picchiaduro, ci sono otto personaggi realizzati in stile cartone animato, dieci arene 3D dove confrontarsi con l'avversario e due nemici finali davvero difficili da battere. Il sistema di controllo è estremamente semplice. Avrete un pulsante per afferrare l'avversario e gli oggetti, uno per attaccare e uno per saltare. Usando varie combinazioni di tasti potrete malmenare il vostro nemico con qualsiasi oggetto riusciate a raccogliere. Ci sono pali di legno, sedie, tavoli, vasi e insegne. Moltissimi elementi dei fondali possono essere sfruttati per attacchi speciali. Per esempio potrete saltare, attaccarvi a un palo ed effettuare un calcio ruotante. Ogni tanto appaiono anche delle armi speciali come bazooka, pistole e lanciafiamme.

Dal progetto alla realtà

I grafici della divisione giapponese della Capcom vanno molto fieri dei risultati raggiunti con *Power Stone*. Logicamente gli stupendi fondali e i dettagliatissimi personaggi non sono stati creati dal nulla. Una parte importante del lavoro è stata svolta da coloro che si sono dati da fare con i progetti degli ambienti dove si sarebbe dovuto svolgere il gioco. I disegni riportati qui di fianco rappresentano tre dei quadri che sono poi stati trasposti in forma digitale (di cui potete vedere le foto sotto a ogni schizzo). Se vi sembrano spettacolari così, aspettate di vederli in movimento...











Momenti Imperdibili

Super mosse! Quando uno dei combattenti riesce a collezionare tre Power Stone si trasforma in una versione "super" e può usare tecniche speciali davvero impressionanti!

[1] Fokker diventa rosso e si solleva in aria. **[2] La semplice pressione del tasto di attacco...** **[3] ...scatena una terribile tecnica speciale.** **[4] Colpendo il suolo con estrema violenza...** **[5] ...riesce a spedire Ayame in orbita.** **[6] Questa volta non ce la farà a riprendersi!**



2



3



[1] Se colpirete quel grosso macigno lo farete rotolare... sarebbe meglio scansarsi! [2] Potrete usare degli elementi del fondale come delle armi. [3] Un bazooka potrebbe essere un valido aiuto.

4



stone

TECNICHE SPECIALI

Oltre a correre per lo schermo nel tentativo di accaparrarsi l'arma più pericolosa, i giocatori dovranno anche tentare di recuperare le Power Stones (da qui il titolo del gioco). Se riuscirete a raccogliere tutte e tre le gemme colorate, il vostro personaggio subirà una trasformazione e sarà in grado di eseguire dei potentissimi attacchi speciali. È inutile sottolineare che è importantissimo recuperare tutte le Power Stone prima che lo faccia il vostro avversario. In caso contrario vi converrà stargli il più lontano possibile finché l'effetto della trasformazione non si sarà esaurito. I personaggi inseriti nel gioco sono stati creati e caratterizzati in modo da accontentare tutti. Ci saranno le solite ragazze sexy, gli esperti di arti marziali e i tipici giganti super-potenti ma molto lenti. La Capcom ha cercato di realizzare dei combattenti poligonali che avessero lo stesso livello di dettaglio di quelli bidimensionali. Il risultato finale è ottimo e la grafica di *Power Stone* ricorda moltissimo quella di un cartone animato. Anche l'azione di gioco esagerata e piena di situazioni comiche si discosta dai tipici picchiaduro in cui viene messa in risalto la violenza e la "durezza" di ogni colpo.

IMMAGINI IMPRESSIONANTI

Per essere un titolo della prima generazione, *Power Stone* è davvero superbo. La risoluzione è talmente alta che ogni personaggio avrà un aspetto estremamente realistico, senza sfasamenti poligonali o bordi seghettati.

Gli ambienti dove si svolgono le battaglie sono pieni di fantastici particolari. Per esempio, nella piazza dove ci si scontra con Fokker (il pilota inglese vestito di rosso) è addirittura possibile leggere il menu del giorno posizionato davanti alla porta del pub. Verrete sicuramente stupiti da moltissimi effetti speciali come l'acqua delle fontane e i raggi di sole che filtrano dalle finestre. Anche durante il più furioso dei combattimenti, mentre ci sono personaggi che si trasformano e oggetti che volano da tutte le parti, sarà difficile notare qualche rallentamento... un risultato davvero fantastico per i programmatori della Capcom!

La presentazione generale è veramente superba e i menu delle opzioni sono rappresentati su un grosso libro che può essere sfogliato per effettuare le varie scelte. Anche i mini-giochi da caricare sul VMS sono piuttosto divertenti e impegnativi. Insomma, la Capcom ha realizzato un titolo davvero divertente.

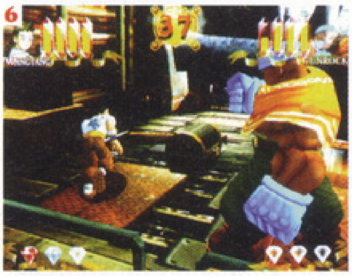
Se siete dei puristi del genere picchiaduro allora *Soul Calibur* e *Virtua Fighter 3tb* sono i titoli che state cercando. Se invece volete qualcosa di nuovo e completamente differente, allora dovrete provare a fare una partita a *Power Stone.*

[4] Raccogliete tre Power Stone e vi trasformerete in una specie di supereroe ultra-potente!

5



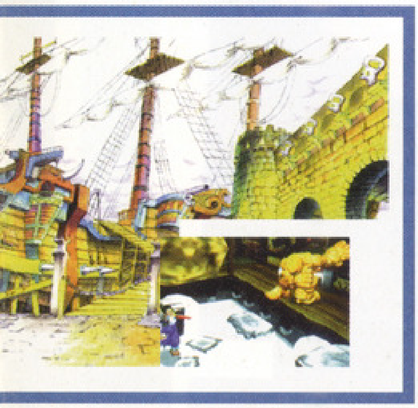
6



7



[5] Gli ambienti sono completamente interattivi, potrete saltare sui tetti e raccogliere moltissimi oggetti da lanciare contro i nemici. [6] Gli scrigni sparsi nell'arena nascondono numerosi power ups. [7] Quel vetro non rimarrà intatto per molto tempo!



8



[8] Solo nel mondo dei videogiochi una piccola ragazza indifesa può abbattere un enorme indiano!

VISUAL MEMORY SYSTEM



INFORMAZIONI VMS

Salvataggio Dati →	S
Logo durante il gioco →	S
Mini gioco →	N

DATA DI USCITA: 14 Ottobre

GRADO DI ATTESA



Riassumendo→ *Power Stone* **dimostra la facilità con cui potranno essere convertiti su Dreamcast i titoli per Naomi. Inoltre è davvero divertente.**



Sognando na

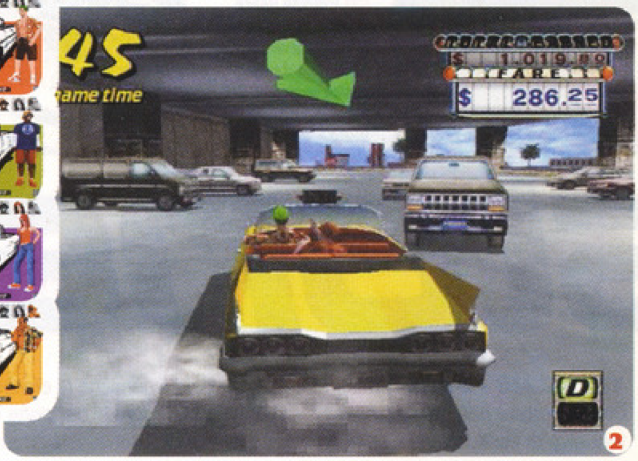
Se vi è capitato di fare un salto in sala giochi avrete sicuramente notato alcuni nuovi fantastici titoli della Sega caratterizzati da una grafica fenomenale. All'interno di quei cabinati si nasconde una piccola scheda chiamata Naomi, l'ultima invenzione dei creatori di *Sonic*. Questa nuova piattaforma di sviluppo ha ottenuto un grandissimo successo e verrà usata presto anche da altre società oltre la Sega. Ora viene la parte migliore: Naomi ha una struttura interna virtualmente identica a quella del Dreamcast. In questo modo sarà possibile creare delle perfette conversioni per console di tutti i titoli per sala giochi che utilizzano questo standard.

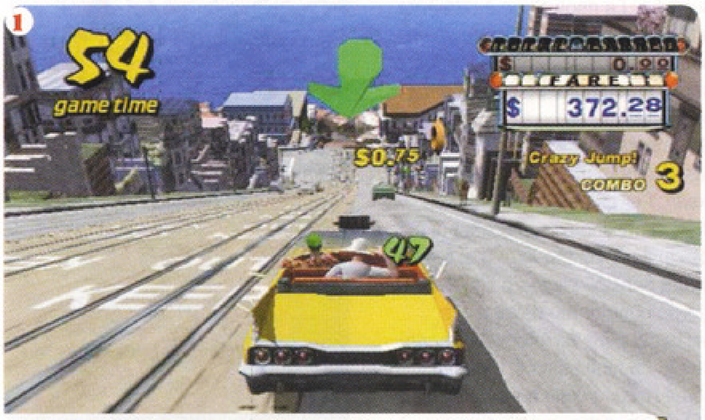
Crazy Taxi

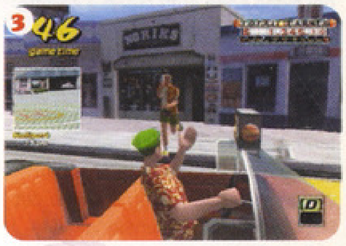
› Sega

I ragazzi del reparto ricerca e sviluppo AM#2 della Sega ci stupiscono ancora una volta!
L'ultima creazione di questo mitico gruppo di programmatori è un gioco di guida completamente fuori di testa intitolato *Crazy Taxy*. Basato sulla scheda Naomi, *Crazy Taxy* sembra destinato ad arrivare anche sul Dreamcast prima della fine dell'anno. Il vostro scopo sarà quello di scegliere uno dei quattro personaggi disponibili e cercare di guadagnare una valanga di dollari con il vostro Taxi. Al contrario dei normali giochi di guida della Sega con macchine ultraveloci che sfrecciano su circuiti, in *Crazy Taxy* vi ritroverete a guidare per le strade di San Francisco alla ricerca di clienti. Ogni volta che caricherete un passeggero, lui vi comunicherà la destinazione che dovete raggiungere nel minor tempo possibile. Detto così può sembrare poco divertente, ma vi assicuriamo che dopo la prima partita sarà difficile riuscirvi a staccare dal gioco. Per aumentare il punteggio dovrete cercare di far divertire il più possibile il vostro passeggero. Passate con il semaforo rosso, andate pure contromano, guidate su due ruote: l'importante è raggiungere la vostra destinazione e far provare qualche brivido al cliente. La città di San Francisco è riprodotta perfettamente con tanto di semafori funzionanti, automobilisti rispettosi del codice, pedoni che attraversano la









[1] Correre lungo le strade di San Francisco è troppo divertente! Ricordatevi però di fermarvi allo stop in fondo alla discesa. [2] Seguite le frecce verdi per portare i clienti a destinazione. [3] "Salta su amico... dove vogliamo andare a far danni oggi?!?".

Padre e figlio

Più semplicemente il padre di tutti i chips! Questa è la scheda arcade Naomi. Se siete abbastanza coraggiosi da usare un cacciavite per aprire una console Dreamcast potrete vedere che molti dei suoi componenti sono praticamente identici a quelli di Naomi. I due sistemi condividono gli stessi chips grafici, sonori e lo stesso processore. Questo consentirà a Sega di creare giochi fantastici, praticamente identici a quelli della sala giochi.
In giapponese Naomi significa "La più bella di tutte", ma Sega ha spiegato che il nome della sua scheda è un acronimo di "New Arcade Operation Machine Idea" (Nuovo Concetto di Scheda Arcade). Le differenze tra Naomi e Dreamcast sono solo due. La prima è che la scheda arcade possiede il doppio della RAM della console. La seconda differenza riguarda il sistema di immagazzinamento dati: il Dreamcast utilizza GD-Rom da 1.2 Giga mentre Naomi sfrutta chip di memoria ROM. In questo modo i titoli per sala giochi non vengono rallentati da nessun tipo di caricamento.
La tecnologia alla base della scheda Sega è relativamente economica se paragonata al prezzo delle altre in circolazione. Gli sviluppatori possono creare dei veri capolavori mantenendo i costi di produzione a livelli accettabili e ricevendo il massimo supporto tecnico da parte della Sega. L'architettura di Naomi è stata realizzata in modo estremamente flessibile, così da venire incontro alle esigenze di qualsiasi compagnia di sviluppo. Queste schede possono essere addirittura collegate in modo da funzionare in contemporanea. Teoricamente è possibile unire fino a 16 Naomi per muovere l'incredibile cifra di 56 milioni di poligoni al secondo.



Se la società di produzione del titolo per sala giochi vorrà convertire il suo prodotto su Dreamcast, potrà farlo ottenendo i massimi risultati col minimo sforzo. Un ritocco lì, una piccola modifica là ed ecco pronto un nuovo successo. Il primo esperimento di questo processo di conversione è *Power Stone* della Capcom. In futuro arriveranno anche *Crazy Taxy* della Sega e lo splendido *Dead or Alive 2* della Tecmo.
In passato una cosa simile era stata tentata dalla Sony con le sue schede System 11 basate sull'architettura PlayStation. La Sega ha potenziato al massimo questa idea rendendo addirittura compatibile il VMS con i cabinati da sala giochi.
Prima di chiudere questo articolo, permetteteci una piccola considerazione. Se la Naomi può essere potenziata, allora ci sono buone probabilità che anche il Dreamcast possa essere espanso per diventare sempre più potente. Solo il tempo ci dirà la verità!





aomi

Specifiche Tecniche Naomi

CPU	SH-4 64-bit RISC CPU (200 MHz 360 MIPS / 1.4 GFLOPS)
Motore Grafico	PowerVR (PVR2DC)
Sonoro	Super Intelligent Sound Processor (con CPU interna a 32-bit, 64 canali ADPCM)
Memoria Principale	32 MByte
Memoria Grafica	16 MByte
Memoria Sonora	8 MByte
Media	ROM Board (massima dimensione 168 MBytes)
Colori Visualizzabili Simultaneamente	16,770,000 circa
Effetti Addizionali	Bump Mapping, Fog, Alpha-Bending (trasparenza), Mip Mapping (texturizzazione dei poligoni automatica), Tri-Linear Filtering, Anti-Aliasing, Environment Mapping ed effetti speculari.







strada e turisti che sorseggiano il tè seduti ai tavoli esterni dei bar. Molte marche prestigiose hanno sponsorizzato questo gioco (tra queste Levi's, KFC e Pizza Hut) aiutando i programmatori a ricreare una versione digitale dei loro punti vendita.
Non stiamo più nella pelle al pensiero di poter giocare a questa meraviglia sul nostro Dreamcast. Speriamo che la versione casalinga offra anche qualche novità in più. Ci piacerebbe infatti poter spargere il panico anche per le strade di altre famose città! In ogni caso, anche così com'è, *Crazy Taxy* è davvero fantastico. Sembrerebbe proprio che la Sega abbia un altro cavallo vincente nella sua scuderia.

[4] Per il cliente si può fare questo e altro! [5] Come potete vedere, i clienti vi chiederanno di portarli in famosi ristoranti e negozi della città californiana.



Compagnie che sviluppano giochi usando schede Naomi

- Sega
- Capcom
- Tecmo
- Raizing
- Cave
- Sammy
- Psikyo
- Jaleco
- SNK
- Treasure
- Visco
- Video System
- Konami







[5-6] Prima di ogni combattimento potrete godervi un intenso primo piano del vostro personaggio che guarda l'avversario con tono di sfida. [7] È possibile far combattere fino a quattro personaggi contemporaneamente in incontri due contro due; se tutto andrà bene questa modalità dovrebbe fare buon uso delle quattro porte per joypad del Dreamcast, sfruttando la modalità multiplayer.



[1] Ecco una ragazza che sa quello che vuole. Tina potrebbe essere la ragazza dei vostri sogni, peccato che abbia un caratterino un po' violento. [2-4] Le sorelline Helena e Ayane sembrano decise a regolare alcuni diverbi familiari. Questo però non è certo il modo più femminile per farlo.





Dead or Alive 2

› Tecmo

Il primo *Dead or Alive* stupì i giocatori di tutto il mondo. Nonostante la Tecmo non avesse nessuna esperienza nella realizzazione di picchiaduro, era riuscita a creare un gioco in grado di competere ad armi pari con titoli come *Tekken 3* e *Virtua Fighters*.
Ora i bravissimi sviluppatori del Team Ninja tornano alla carica con quello che potrebbe diventare il migliore picchiaduro 3D della storia. La Tecmo ha infatti creato un sito Internet per raccogliere consigli e suggerimenti dai giocatori di tutto il mondo e li ha usati per dare vita a *Dead or Alive 2*.
Il gioco verrà sviluppato su schede Naomi, quindi speriamo si sbrighino a convertirlo anche su Dreamcast. Chiunque abbia avuto modo di vedere il filmato di presentazione, capirà sicuramente la nostra impazienza.
Dead or Alive 2 ha tutto ciò che potete desiderare da un titolo del genere. La meccanica di gioco è fantastica, il sistema di mosse e contromosse è perfetto, la grafica è a livelli fantascientifici e le combattenti femminili sono davvero sexy. Per la realizzazione dei personaggi, la Tecmo ha usato una tecnica chiamata "ultimate full one-skin model" che permette di nascondere completamente le giunture tra un poligono e l'altro. Per migliorare il tutto, è stato sfruttato anche il "real- time dynamics simulation engine" che consente di simulare realisticamente i movimenti dei vestiti e dei capelli.
Se *Soul Calibur* vi ha lasciato senza parole, *Dead or Alive 2* vi renderà muti per il resto dei vostri giorni. Non vediamo l'ora di sapere qualcosa in più sulla versione Dreamcast di questo capolavoro.

Sognando NAOMI



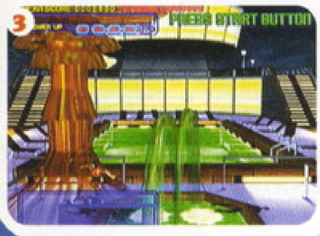


[6] Ecco i tre personaggi tra cui potete selezionare il vostro eroe.
[7] Ogni missione comincia con quello che sembrerebbe un filmato in Computer Grafica... invece è il gioco vero e proprio.



[1] Un casinò è un buon posto per picchiarsi. Potrete saltare sui tavoli e prendere a calci in testa i terroristi. [2] Una nave... tre missioni. [3] Chissà come mai la fontana ha quello strano colore. [4] In *Dynamite Deka 2* troverete sempre qualche oggettino da fracassare in testa agli avversari! [5] Jean è la classica ragazza da picchiaduro. Veloce e poco vestita!









Dynamite Deka 2

› Sega

La versione Dreamcast di *Dynamite Deka 2* sarà perfettamente identica a quella che avete imparato ad amare in sala giochi. La meccanica di questo gioco è piuttosto semplice. Come nei classici picchiaduro a scorrimento bidimensionali (*Golden Axe*, *Double Dragon* e *Street of Rage*) dovrete solamente attraversare dei livelli, pestando selvaggiamente ogni sventurato che vi sbarra la strada. La grafica è completamente 3D e i personaggi si muovono in modo estremamente fluido e convincente. Nella versione per sala giochi era possibile combattere in tre contemporaneamente. Stranamente nella versione Dreamcast sarà possibile giocare solo in due malgrado le quattro porte per joypad della console.
La vostra missione sarà quella di salvare degli ostaggi tenuti prigionieri su una nave da un gruppo di terroristi. Dopo aver scelto il vostro eroe tra i tre disponibili (Bruno, Eddie e Lean) dovrete scegliere la tattica per raggiungere la nave da crociera. Potrete arrivare dall'alto paracadutandovi, dal mare usando un piccolo battello o sott'acqua. Questa decisione influenzerà radicalmente lo svolgimento del gioco e i livelli che visiterete. Oltre ai classici attacchi a mani nude, in *Dynamite Deka 2* vi sarà consentito l'uso di qualsiasi elemento presente nell'ambiente in cui vi trovate... e non stiamo scherzando quando diciamo "qualsiasi"! Tanto per fare un esempio, potrete scardinare un orinatoio e scagliarlo contro le teste degli sventurati che si trovano nelle vicinanze! La possibilità di avere "continue" infiniti potrebbe rovinare la longevità di *Dynamite Deka 2*. Comunque la modalità per due giocatori dovrebbe tenervi impegnati a lungo.

Giochi in fase di sviluppo per Naomi

Titolo	Editore	Genere
Airline Pilots	Sega	Simulatore di volo
All Japan Pro Wrestling 2	Sega	Sport
Boat Race 2	Sega	Corse
Crazy Taxi	Sega, AM3	Corse
Dead or Alive 2	Tecmo	Picchiaduro
Derby Owners Club	Sega	Sport
Drift Out	Visco	Corse
Dynamite Baseball '98	Sega	Sport
Dynamite Deka 2	Sega	Picchiaduro
F1 World Grand Prix	Video System	Corse
Ferrari 355 Challenger	Sega, AM2	Corse
Giant Gram: Pro Wrestling 2	Sega	Sport
Gun Beat	Treasure	Sparatutto
House of the Dead 2	Sega	Sparatutto
Justice Academy 2/ Rival Schools 2	Capcom	Picchiaduro
Kurutto Stone	Sega	Puzzle
Power Stone	Capcom	Picchiaduro
Ring Out 4X4	Sega, AM1	Corse
Sega Buggy	Sega, AM4	Corse
Spawn Vs Street Fighter	Capcom	Picchiaduro
Virtua Fighter 4	Sega, AM2	Picchiaduro
Virtua Striker Version '99	Sega	Sport
Wild Ambition	SNK	Picchiaduro
Zombie Zone/ Zombie Revenge	Sega, AM1	Picchiaduro

Zombie Revenge

› Sega

Questo gioco può definirsi come un picchiaduro/sparatutto a scorrimento, ambientato nel mondo di *House of Dead*. Il vostro scopo sarà quello di scegliere uno dei tre agenti disponibili e combattere le forze del male che hanno preso possesso della città. L'azione viene inquadrata dall'alto con una telecamera che effettuerà delle zoomate a seconda di ciò che succede sullo schermo. *Zombie Revenge* è pieno zeppo di armi devastanti che potrete usare per rispedire gli zombi da dove sono venuti.





[1] La giocabilità è molto simile a quella di *Dynamite Deka 2*, ma in *Zombie Revenge* i terroristi vengono sostituiti dagli zombi.
[2] Suppongo che Sega abbia pensato che sarebbe stato uno spreco non riutilizzare gli zombi usati per *The House of the Dead*.
[3] Penso che questo tizio abbia urgente bisogno di un dentista... e forse anche di un oculista!





Dreamcast:
La parola agli esperti

Il successo di una console si basa soprattutto sul supporto che riceve dai produttori di giochi. Dopo il fallimento del Saturn, la Sega non vuole correre il rischio di lasciare il Dreamcast senza titoli in grado di attirare l'attenzione del pubblico. SPECIALE DREAMCAST ha contattato i rappresentanti di alcune importantissime case di produzione per chiedergli un'opinione sul Dreamcast e sul futuro che potrebbe avere la console Sega in un mercato molto competitivo. A giudicare dalle loro risposte incoraggianti, sembra che la console delle meraviglie non sia destinata a svanire nelle nebbie del tempo.

Compagnia	Dichiarazioni
Rage Software plc	"Il Dreamcast riesce a offrire la stessa qualità grafica degli attuali PC. Le prospettive offerte sono davvero esaltanti, la prima serie di giochi in uscita è davvero eccezionale e molti altri ne arriveranno in brevissimo tempo!" – ***Martin Kitney, Responsabile Marketing – Rage***
GT Interactive Software	"La GT si è impegnata al 100% nel supportare e trarre vantaggio dalle console della nuova generazione. Questo impegno parte dai nostri team di sviluppo interni fino ai nostri collaboratori esterni. Sappiamo benissimo che queste nuove piattaforme rappresentano il futuro nel nostro settore. Siamo pronti a proporre giochi d'altissima qualità per questi sistemi già nel loro primo anno di vita". – ***GT Interactive***
TITUS	"Il Dreamcast è una console davvero impressionante e inaugurerà una nuova era nell'industria del videogame. Titus farà sicuramente parte di questo ciclo ed è già al lavoro su alcuni progetti. Siamo estremamente affascinati dalla differenza tra il Dreamcast e le console uscite fino a oggi... è stato fatto un sorprendente passo in avanti". – ***Steve Tagger, Marketing Manager, Titus***
Electronic Arts	"Stiamo ancora valutando le opportunità offerte dal Dreamcast". – ***Electronic Arts***
BioWare Corp	"Siamo sicuri che il Dreamcast disporrà dei giochi più incredibili mai realizzati sino a ora. Pensiamo che il sistema sia grandioso e Sega ci sta dando tutto il supporto di cui abbiamo bisogno per creare dei grandi giochi". – ***BioWare (MDK 2)***
Akklaim	"Essendo uno dei più grandi sviluppatori di software del mondo, l'Acclaim è sempre disposta ad accogliere le nuove tecnologie. Attualmente stiamo già lavorando a cinque titoli per Dreamcast tra i quali *NFL Quarterback Club 2000* e *Trickstyle*. Questo ci sembra un modo molto concreto per dimostrare la nostra fiducia nella nuova console Sega". – ***Jeremy Chubb, Esecutivo per le pubbliche relazioni – Acclaim***
Mindscape	"Realizzare titoli per Dreamcast rientra nei nostri progetti per il 2000. È una macchina fantastica e vogliamo essere direttamente coinvolti nel suo sviluppo. Il nostro fine è quello di essere uno dei tre principali sviluppatori di giochi per console. Il Dreamcast potrebbe rappresentare la chiave per raggiungere questo obiettivo". – ***Paul Kluge, Manager per le pubbliche relazioni – Mindscape***
Ubi Soft Entertainment	"Siamo sempre stati i primi a sfruttare ogni novità per realizzare giochi all'avanguardia, quindi il Dreamcast è uno dei nostri obiettivi principali. Attualmente siamo una delle società leader nel supporto della tecnologia MMX per PC e di quella PlayStation. Logicamente continueremo questa tradizione grazie ai due titoli in uscita per Dreamcast – *Monaco Gran Prix* e *Speed Devils* e ad altri progetti in via di sviluppo. Sappiamo benissimo che il modem incluso nel Dreamcast potrebbe aprire nuovi orizzonti, la prospettiva del gioco "in linea" sulle console da casa è davvero eccitante". – ***Graham Chambers, Amministratore delegato per il Regno Unito – Ubi Soft***
Konami	"Il Dreamcast potrebbe essere una piattaforma fantastica, sarà interessante vedere come il mercato europeo reagirà al suo lancio". – ***Jon Murphy, Manager per le pubbliche relazioni del Regno Unito - Konami***

ANTEPRIME SUI NUOVI GIOCHI CHE VEDREMO SU DREAMCAST

previsio

Il numero di sviluppatori che hanno assicurato il loro supporto alla console delle meraviglie di casa Sega è veramente incoraggiante. Tutte le principali case di produzione di videogiochi stanno sondando il terreno per scoprire i vantaggi derivanti dallo sviluppo di titoli per il Dreamcast. Questa è un'ottima notizia per tutti noi. Significa che presto potremo mettere le mani su giochi fantastici creati dai migliori programmatori del mondo. Eccovi una piccola anteprima di ciò che vi aspetta...

›SEGA



Get Bass

Uscita europea prevista: entro il 2000

Get Bass è uno di quei giochi che a prima vista può far storcere il naso... almeno fino a che non si comincia a giocare. Siete seduti sulle rive di un ruscello cristallino e attendete che qualche sprovveduto pesce abbocchi a una delle appetitose esche che avete preparato apposta per lui. Tanto per dar loro un piccolo incoraggiamento, potrete far scintillare il vostro galleggiante argenteo sul pelo dell'acqua. La grafica è praticamente identica a quella creata dalla scheda Model 3 nella versione per sala giochi! I pesci sono animati in maniera eccellente e gli scenari subacquei sembrano assolutamente reali. Con la modalità Arcade potrete iniziare a pescare velocemente, ma se siete dei veri esperti vi divertirete sicuramente a interagire con le numerose opzioni. Avrete modo di scegliere il sesso del vostro personaggio, la canna da pesca e il tipo di esca da portarsi dietro (ce ne sono per tutti i gusti, anche per la pesca d'altura). Una volta completati i primi tre livelli vi sarà permesso di accedere a un intero mondo di divertimento a base di pesce.

Get Bass è un titolo che ogni nuovo possessore di Dreamcast dovrebbe avere nella sua collezione. La sua meccanica di gioco semplice e immediata non vi permetterà di staccarvi dal vostro joypad (o dal mulinello) molto facilmente.

Se amate la pesca, ora non avete più scuse per non comprarvi un Dreamcast.



›SEGA



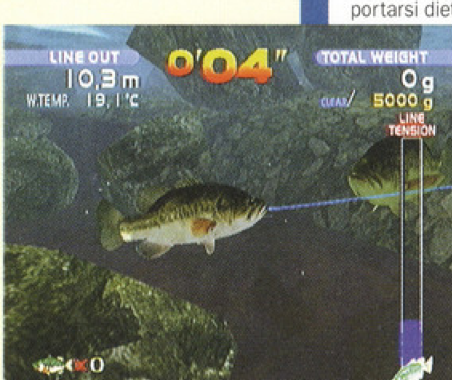
Cool Boarders DC

Uscita europea prevista: 25.12.99

Illuminato dall'aurora boreale, *Cool Boarders* per Dreamcast sembra un gioco davvero stupendo. Questa nuova versione della serie *Cool Boarder* (nata inizialmente su PlayStation) farà impallidire qualsiasi altro simulatore di "tavola da neve" disponibile. I livelli 3D sono sbalorditivi, gli scenari estremamente realistici, gli effetti speciali della neve sono fantastici e le animazioni degli atleti sfiorano la perfezione. Quanti giochi possono vantare tutte queste caratteristiche? Grazie alla grande varietà di percorsi disponibili e all'incredibile fluidità dei movimenti degli atleti, *Cool Boarder DC* ha tutte le carte in regola per diventare una pietra miliare.





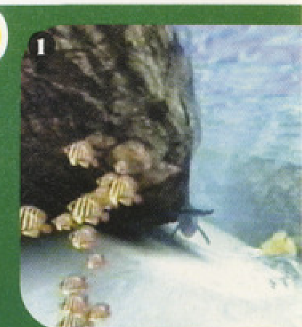


Ecco the Dolphin

›SEGA

Uscita europea prevista: 25.12.99

Ebbene sì! "*Ecco*" è tornato. Il titolo completo di questo gioco sarà "*Ecco the Dolphin: Defender of the Future*" e verrà sviluppato nuovamente dai programmatori della Appaloosa, responsabili del primo capitolo per Megadrive. Il delfino protagonista di questo gioco può vantare oltre 100 differenti animazioni e nuoterà in ambienti sottomarini estremamente realistici (i migliori mai visti in un videogioco). Gli altri animali che *Ecco* incontrerà durante la sua avventura saranno dotati di un'ottima Intelligenza Artificiale e potrete comunicare con loro tramite uno speciale microfono creato appositamente per il Dreamcast. "Incredibile" è l'unica parola che ci viene in mente per descrivere questo titolo.



In arrivo da SEGA

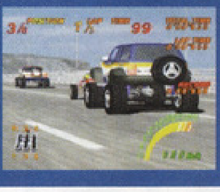
Aero Dancing



Armada



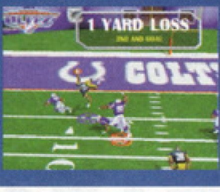
Buggy Heat



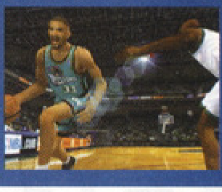
Super Speed Racing



NFL Football 2000

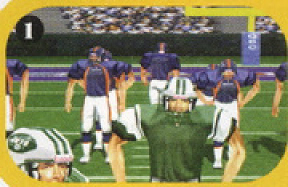


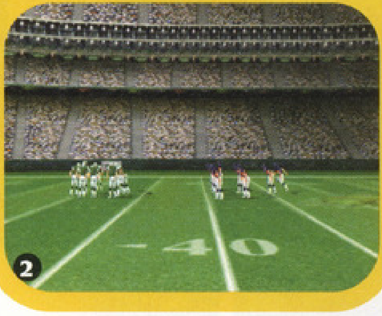
NBA Action 2000



oni

>ACCLAIM





[1] Durante le azioni di gioco sarà addirittura possibile vedere i giocatori cambiare espressione. [2] I fan dello sport possono esultare, il realismo di questo gioco è decisamente fuori dall'ordinario.

NFL Quarterback Club 2000

Uscita europea prevista: 14.10.99

A giudicare dalle poche immagini a disposizione, questo simulatore di Football Americano sembra davvero fantastico. D'accordo, delle foto non sono abbastanza per dare un giudizio su un gioco. Ma se le abbiniamo alla reputazione che la Iguana si è fatta sfornando titoli sportivi di altissima qualità, possiamo tranquillamente dire che *Quarterback Club 2000* sarà il miglior Football Americano mai uscito su console. Il gioco sarà dotato di un enorme numero di opzioni come il "Quick Play" (per i giocatori che vogliono iniziare subito a placcare duramente), il "Custom Creation" (che permette di creare dal nulla i vari giocatori) e il "Season Mode", in cui sarà possibile affrontare l'intera stagione NFL con tanto di Play Off e Super Bowl. Un sistema di replay simile a quello usato dai canali sportivi americani vi consentirà di ammirare estasiati le azioni particolarmente spettacolari. Naturalmente il tutto sarà condito da una tonnellata di statistiche aggiornatissime che soddisferanno i numerosi maniaci di questo sport.

Red Dog

Uscita europea prevista: 25.12.99

Questo gioco realizzato dagli sviluppatori della Argonaut sarà uno dei primi a sfruttare il modem interno del Dreamcast per furiose partite on-line tra giocatori di tutto il mondo. La vostra missione sarà quella di affrontare delle gare automobilistiche al limite dell'assurdo a bordo di una buggy pesantemente armata. Oltre a cercare di tagliare il traguardo per primi, potrete anche divertirvi a distruggere tutti gli altri veicoli con cui vi ritroverete a gareggiare. *Red Dog* sembra ispirarsi alla meccanica di gioco del bellissimo *Vigilante 8*. I suoi punti di forza sono degli eccellenti effetti speciali, un'illuminazione estremamente realistica in tempo reale e dei nemici con un'Intelligenza Artificiale particolarmente avanzata.

>SEGA



[1] *Cool Boarders* è una simulazione velocissima e davvero spettacolare. Potrete cimentarvi anche in tutte le acrobazie tipiche dello snowboard. [2-5] I tracciati sono davvero lunghi e offrono una grande varietà di superfici. Dovrete anche affrontare qualsiasi tipo di ostacolo, dalle pecore che attraversano la pista, ai ponti e ai cumuli di neve.





[1] Le animazioni di *"Ecco"* sono davvero impressionanti. [2] Uno strano tempio sottomarino.



>CAPCOM

Street Fighter Alpha 3

Uscita europea prevista: 2000

Il picchiaduro 2D più amato al mondo arriva anche su Dreamcast. I fan della saga di *Street Fighter* possono iniziare a esultare. Questa perfetta conversione del titolo per sala giochi porterà sul Dreamcast i più famosi combattenti della saga. Il numero dei personaggi selezionabili è incredibile (33 di base), ma la Capcom ha promesso di includere anche numerosi lottatori segreti da sbloccare. In questo modo i giocatori saranno invogliati a completare ogni modalità di gioco per scoprire qualche nuova sorpresa. *Street Fighter Alpha 3* permette di scegliere tre differenti stili di lotta e include una fantastica modalità World Tour nella quale potrete migliorare le caratteristiche del vostro personaggio mano a mano che affronterete nuove battaglie. È facile prevedere che non vi stancherete facilmente di giocare con questa piccola meraviglia. Forse la serie di *Street Fighter* ha ultimamente risentito del peso degli anni, ma questo nuovo capitolo è davvero fantastico. Grazie alla sua fantastica giocabilità e alla stupenda grafica, questo picchiaduro 2D può tranquillamente competere ad armi pari con i rivali tridimensionali. Tenete d'occhio il vostro negoziante di fiducia nei primi mesi del 2000.





[1] I "signori" dei picchiaduro sono tornati. [2] Tutte le mosse che hanno caratterizzato la serie saranno presenti in questo nuovo capitolo.



Marvel Vs Capcom

Uscita europea prevista: 25.12.99

Questo strano picchiaduro comprende 22 personaggi, 10 ripescati da vecchi classici della Capcom e 12 presi direttamente dalle pagine dei fumetti Marvel. Dovrete essere dei veri storici di videogiochi e appassionati di fumetti per riconoscere tutti i lottatori presenti in questo gioco. Dalla serie *Street Fighter* abbiamo Ryu, Chun-Li e Zangief; c'è poi Rockman (da noi conosciuto come Megaman), il cavaliere intrepido protagonista di *Ghosts 'N Goblins* e addirittura Strider (ve lo ricordate?). La banda Marvel comprende, tra gli altri, Capitan America, Hulk, L'Uomo Ragno, Venom e il guerriero dagli artigli di adamantino (Wolverine). Il gioco è velocissimo, frenetico e scorre via senza alcun rallentamento neanche quando i personaggi lanciano le loro spettacolari supermosse. Se siete dei veri appassionati dei classici giochi Capcom non potete proprio farvelo scappare.



Altri giochi in arrivo da CAPCOM

Rival Schools 2



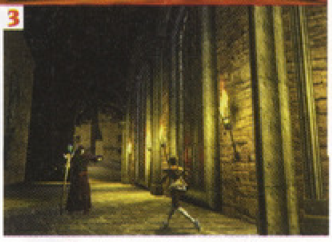
previsioni



>KONAMI







[1] Konami sa certamente come fare il suo lavoro quando si tratta di creare delle creature mostruose! [2] Qualsiasi cosa succeda, non voltarti e continua a correre! [3-5] Le altre console offrono questa qualità grafica solo durante i filmati non interattivi, il Dreamcast la ottiene anche durante il gioco vero e proprio!

Castlevania

Uscita europea prevista: 25.12.99

Dopo essere passato da una console all'altra, *Castlevania* farà finalmente la sua apparizione su Dreamcast con il suo dodicesimo episodio. La trama del gioco narra del ritorno di Dracula (ancoraaaa) attraverso un portale magico aperto dalla contessa di Castlevania. Spetterà al clan dei Belmont (di nuovoooo) rispedire il vampiro da dov'è venuto e far sì che sia bandito per sempre dal mondo dei viventi (non sappiamo dove, ma questa l'abbiamo già sentita). Questa versione per Dreamcast di *Castlevania* sarà senza dubbio un'avventura in 3D davvero stravagante, stilisticamente simile alla recente versione pubblicata per Nintendo 64. Comunque la Konami dovrebbe fornire nuove informazioni sul gioco entro breve, visto che ormai è in avanzato stato di realizzazione. Potrebbe essere pronto per il lancio europeo della console il 14 ottobre.





Altri giochi in arrivo da Konami

Air Force Delta





>INTERPLAY

MDK 2

Uscita europea prevista: 14.10.99

Se vi piacciono i giochi strani, un po' pazzi e con tanta azione, allora *MDK 2* della BioWare è quello che state cercando. Questo seguito riesce a risolvere tutti i problemi che rovinavano il suo predecessore e si presenta come uno dei migliori sparatutto in arrivo per Dreamcast. Ancora una volta dovrete calarvi nei panni del mercenario Kurt e sconfiggere orde di malvagi alieni invasori. Le poche immagini che abbiamo a disposizione riescono comunque a dare un'idea di quella che sarà l'atmosfera del gioco. Tutte le ambientazioni cupe del primo capitolo sono state mantenute, ma ora potranno essere abbellite dai fantastici effetti specieli della console Sega.





[1] Il primo *MDK* era un gioco davvero originale. *MDK 2* sembra continuare questa tradizione. [2] Nonostante il gioco sia pronto solo al 30%, il suo aspetto sembra davvero grandioso!

Rayman 2: The Great Escape

Uscita europea prevista: 25.12.99

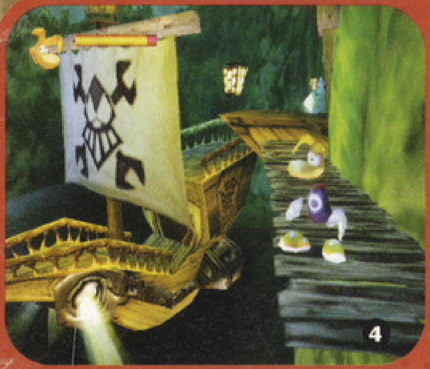
Rayman è stato uno dei titoli di maggior successo sulle console a 32-bit (PlayStation e Saturn). Ora il simpaticissimo eroe della Ubi Soft è pronto a tornare in una nuova avventura completamente tridimensionale. Il primo *Rayman* impose nuovi standard qualitativi nei platform bidimensionali. Allo stesso modo questo secondo episodio si appresta a ridefinire il concetto di "Gioco in 3D". La grafica utilizzata nei 45 livelli da esplorare è semplicemente sbalor-





[1] Grazie alla sua meccanica di gioco simile a quella di alcuni titoli per Nintendo 64 (come *Banjo-Kazooje* e *Donkey Kong 64*), *Rayman 2* è un'avventura adatta a giocatori di tutte le età. [2] Rayman è uno dei personaggi più simpatici del mondo dei videogiochi. Presto diventerà anche l'eroe di una serie di cartoni animati in Computer Grafica.





[3] Gli artisti della Ubi Soft adottano uno stile grafico davvero bizzarro. Difficilmente vedrete uno dei loro personaggi con braccia e gambe.
[4] *Rayman 2* è in grado di accontentare qualsiasi tipo di giocatore. Contiene enigmi di varia difficoltà e la forza dei nemici aumenta col procedere nell'avventura.

ditiva, con cascate zampillanti, vegetazione lussureggiante e vastissimi oceani. I movimenti di Rayman sono animati alla perfezione e il sistema di controllo è semplicissimo da padroneggiare. Nuotare, saltare, schivare gli avversari e penzolare da una liana: tutte queste azioni richiederanno poco tempo per essere imparate al meglio e vi permetteranno di portare Rayman alla felice conclusione della sua avventura. Alcune mosse sono davvero originali; quanti altri videogiochi vi permettono di usare i capelli del protagonista come elica per poter volare?



Racing Simulation: Monaco Grand Prix

Uscita europea prevista: 14.10.99

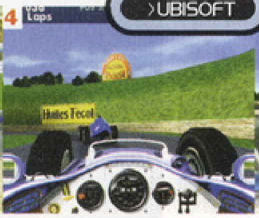
Gli sviluppatori della Ubi Soft hanno convertito il loro simulatore di corse automobilistiche praticamente per ogni piattaforma. Mancava solo quella per Dreamcast. Preparatevi a numerose sorprese come una nuova colonna sonora, fantastiche sequenze filmate e una speciale modalità "testa a testa" per gareggiare con altri 11 piloti. Come nelle altre versioni potrete trovare condizioni meteo variabili, effetti di fumo e di illuminazione estremamente realistici e numerosi altri particolari (come le ruote che si sporcano quando andate fuori strada). L'unico 'difetto' di *Monaco Grand Prix* è la mancanza dei nomi originali dei piloti e delle scuderie. Sarà comunque possibile personalizzarsi tutto attraverso un editor molto facile da usare. Riuscirà *Monaco Grand Prix* a catturare l'attenzione di tutti gli appassionati di velocità? Dobbiamo solo attendere per scoprirlo!

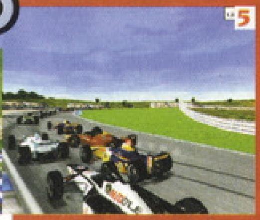
>UBISOFT











[1] La Ubi Soft sta apportando continui miglioramenti alla versione europea di questo gioco. [2-5] Oltre alle macchine da Formula 1 attuali potrete anche scegliere di gareggiare con vetture provenienti dal passato.

Altri giochi in arrivo da Ubi Soft

Deep Fighter – The Tsunami Offensive



Redline Racer

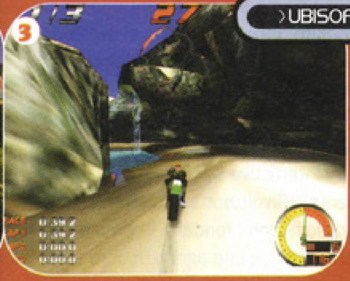
Uscita europea prevista: 25.12.99

Un altro titolo dedicato ai motori, ma questa volta corriamo su due ruote. *Redline Racer* vi offre la possibilità di scegliere tra 8 moto, 12 percorsi e una infinità di opzioni. Praticamente tutto quello che mancava in *Manx TT* per il Saturn. La versione per PC di *Redline Racer* non è nulla d'eccezionale, ma gli sviluppatori della Criterion stanno lavorando duramente per apportare numerose modifiche. Da quello che abbiamo potuto vedere finora, la velocità di gioco è stata decisamente aumentata! Quando passerete all'interno degli strettissimi canyon o lungo le piste, gli elementi di sfondo sfrecceranno via in modo fluido dandovi una reale sensazione di estrema velocità. *Redline Racer* è un altro gioco di corse che ha tutte le carte in regola per arrivare molto lontano. Per sapere quanto, dovremo attendere la sua uscita a ottobre.

>UBISOFT







[1] Qualcuno mi ha messo i bastoni tra le ruote. [2] Lo scenario e i fondali sono meravigliosi. [3] Provenendo direttamente dalla versione per PC, *Redline Racer* dovrebbe avere la stessa grafica eccellente della controparte su CD-Rom.

Speed Devils

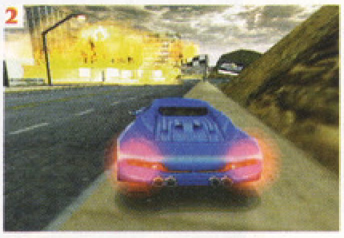
>UBISOFT

Uscita europea prevista: 25.12.99

Mentre Sega sta ultimando la realizzazione dei suoi simulatori di guida *M-SR* e *Sega Rally 2*, Ubi Soft lavora silenziosamente a *Speed Devils*. Con questo titolo di corse in stile arcade, gli sviluppatori francesi potrebbero addirittura battere la Sega. Il gioco è divertente, emozionante e ha a disposizione una grafica che non sfigurerebbe neanche in sala giochi. Le macchine sono estremamente dettagliate e la loro guidabilità è ottima. Il vero punto di forza di *Speed Devils* sono i circuiti. Ogni pista è stata realizzata con grandissima attenzione e offre una serie di sfide davvero avvincenti. Per esempio quando correte per gli studios cinematografici di Hollywood dovrete stare attenti anche a un gigantesco dinosauro robot. I tracciati offriranno anche numerose scorciatoie e aree segrete che vi aiuteranno a battere i piloti controllati dal computer. La versione PC di questo gioco (intitolata *Speed Buster*) era penalizzata da uno scarso numero di vetture e circuiti selezionabili, ma siamo sicuri che la Ubi Soft farà di tutto per porre rimedio a questa limitazione. Se vi piacciono i giochi di corsa veloci, frenetici e facili da usare, allora *Speed Devils* è ciò che fa per voi.

[1] Il processore grafico del Dreamcast permette di visualizzare facilmente degli splendidi effetti di illuminazione.
[2-4] Le macchine sono così realistiche che a volte vi sembrerà di assistere a un film.









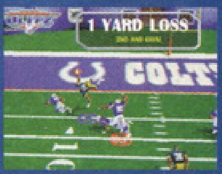
previsioni

Altri giochi in arrivo da Midway

Mortal Kombat Gold



NFL Blitz 2000



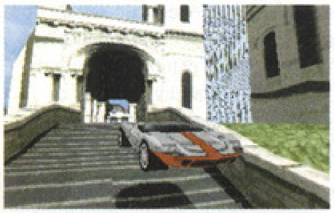
›ACCOLADE



Test Drive 6

Uscita europea prevista: 25.12.99

Dopo aver fatto il suo debutto su PlayStation, la Accolade ha annunciato di voler realizzare una versione di *Test Drive 6* anche per Dreamcast! Il gioco comprenderà 30 nuove piste sparse per il mondo, 40 fedeli riproduzioni di vetture, una simulazione delle leggi fisiche estremamente realistica e un sistema di controllo immediato. I tracciati su cui si svolgono le gare sono stati creati utilizzando una nuova tecnica battezzata "R.I.D.E." (niente battute prego...). Questa buffa sigla sta per "Revolutionary Interactive Driving Environments" (Rivoluzionario sistema di interazione con i fondali). In parole povere significa che ogni percorso sarà provvisto di elementi da distruggere, di ostacoli imprevedibili e di scorciatoie da utilizzare per umiliare gli avversari (che, naturalmente, cercheranno di fare la stessa cosa).



Slave Zero

Uscita europea prevista: 25.12.99

Se avete passato gran parte della vostra infanzia davanti alla televisione a guardare cartoni animati giapponesi, *Slave Zero* sarà sicuramente uno dei vostri giochi preferiti. In questo nuovo titolo della Accolade dovrete prendere i comandi di un robot alto più di 20 metri e dare battaglia a una megacorporazione malvagia. Il vostro mech è armato con una serie di strumenti di morte in grado di demolire interi palazzi e causare spettacolari esplosioni. Il livello di dettaglio della grafica è elevatissimo. Il vostro androide è composto da moltissimi poligoni e ha un aspetto davvero imponente. Anche le città dove il gioco è ambientato sono estremamente curate. Mentre combattete per le strade della metropoli potrete vedere minuscole automobili e piccoli abitanti che fuggono nel disperato tentativo di salvarsi la vita. La versione PC di *Slave Zero* poteva essere giocata da 16 persone contemporaneamente via Internet. Speriamo che la Accolade decida di includere la stessa modalità nella versione Dreamcast.

[1] I mech sono veramente uno sballo! Molti titoli di prossima uscita permetteranno di giocare con questi grossi robot... Non vediamo l'ora!

›ACCOLADE



›MIDWAY





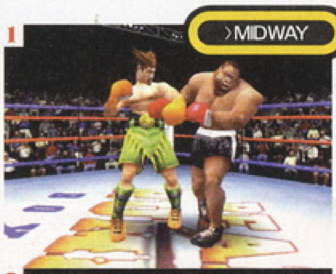
[1] Più che un motoscafo questo sembra una specie di UFO. [2] Dimenticatevi l'asfalto, sfrecciare sull'acqua è molto più divertente!

Hydro Thunder

Uscita europea prevista: 25.12.99

Chi ha detto che i giochi di corsa devono per forza essere incentrati su veicoli muniti di ruote? La Midway ha infatti deciso di accantonare moto e vetture per dare vita a un simulatore di gare tra velocissimi motoscafi. La prima cosa che colpisce di *Hydro Thunder* sono i fantastici effetti dell'acqua, ma i programmatori stanno lavorando moltissimo anche sulla giocabilità. Le piste sono davvero spettacolari e in alcuni casi invece di correre su un tracciato prestabilito potrete muovervi liberamente alla ricerca di alcune chiavi speciali.

›MIDWAY





Ready 2 Rumble

Uscita europea prevista: 25.12.99

Questo gioco dedicato alla "nobile arte" sembra davvero interessante. Le espressioni facciali che si possono vedere sui volti dei boxeur e dell'arbitro sono divertentissime. Il sistema di gioco è quello della boxe classica, ma con delle aggiunte davvero originali. Ogni volta che porterete a segno dei colpi, un'apposita barra d'energia posta su un angolo dello schermo inizierà a crescere. Quando raggiungerà il massimo livello vi sarà possibile effettuare un colpo speciale che manderà KO il vostro avversario. Anche il pubblico sembra animato splendidamente e raramente vi capiterà di combattere due volte nello stesso ambiente.

[1] Le grida del pubblico, la musica di sottofondo e gli effetti sonori contribuiscono a creare un'atmosfera realistica ed eccitante. [2] Ed ecco un altro KO!

›FOX INTERACTIVE

Croc 2

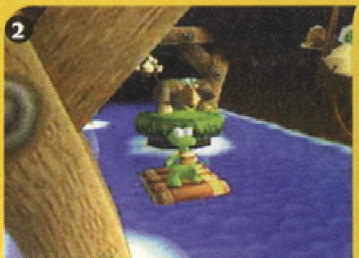
Uscita europea prevista: 25.12.99

Dopo essersi goduta i successi riscossi con la versione per PlayStation, la Fox Interactive è pronta a lanciare uno dei suoi eroi più simpatici anche sul Dreamcast. Croc è un simpatico coccodrillo che vive in un mondo popolato da piccoli animaletti pelosi chiamati Gobbos. Un giorno il coraggioso rettile decide di abbandonare il suo villaggio per andare alla ricerca dei suoi veri genitori. Nel corso delle sue avventure Croc dovrà viaggiare attraverso 5 mondi. Ognuno di questi ambienti avrà una sua speciale caratterizzazione grafica e sarà abitato da una diversa tribù di Gobbos (come i Marinai, i Cavernicoli, gli Inca, i Cowboy e i Nordici). Ogni livello principale è sua volta suddiviso in altre 10 mini-aree più piccole. La caratterizzazione grafica dei personaggi è decisamente ben riuscita e ricorda molto alcuni titoli del Nintendo 64.

Croc 2 ha appena visto la luce su PlayStation ottenendo un buon successo di critica e di pubblico. La versione Dreamcast potrà vantare una grafica in alta risoluzione e un sonoro nettamente migliore. Se siete appassionati di platform 3D, questo potrebbe essere il gioco che vi tirerà su di morale dopo che avrete finito *Sonic Adventure*!



[1] Sviluppato inizialmente per PlayStation, *Croc 2* è un platform tridimensionale con tutte le carte in regola per essere considerato uno dei migliori del suo genere. [2] Acqua, ghiaccio, neve e fuoco... c'è proprio tutto! [3] Come in ogni gioco di questo genere potrete eliminare i nemici saltandogli in testa!






PER LA NUOVA GENERAZIONE
A 128 BIT UN SOLO
PUNTO DI RIFERIMENTO!
DREAMCAST
magazine
PlayPress
PUBLISHING
IL TUO PASSAPORTO PER
IL TERZO MILLENNIO
Da meta' novembre in edicola!